DVD-9GB JOC FULL: SNIPER ELITE AREA-51

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

Decembrie 2008 14,99 LEI

116+16 pagini

Adună puncte 250 puncte Primești reviste

Detalii la pagina 131

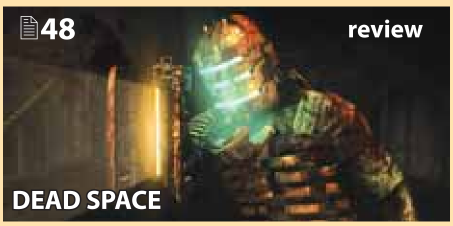


EXTRA! 4 MISIUNI BONUS (pagina 67)

FARCRY 2



28 preview BATMAN: ARKHAM ASYLUM



48 review DEAD SPACE



70 review WARHAMMER ONLINE

12 6421887200866



180 de minute + 180 de mesaje scrise, în reţea

sau

60 de minute + 60 de mesaje scrise, naţionale

cu 4 euro

180 de minute + 180 de mesaje scrise, în reţea, între 8 pm-8 am cu încă 2 euro

internet pe mobil şi Orange World nelimitat

100 MB cu 2 euro în loc de 4 euro şi 500 MB cu 4 euro în loc de 6 euro

internet pentru laptop cu 8 euro în loc de 10 euro

vorbeşti cu **1 cent/minut** în grupul Orange Young

www.orange.ro

ofertă valabilă până la 28 iunie 2009, preţurile nu includ TVA

orange™

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan_danila@vogelburda.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Marin Nicolae, Dan Andrei Cruceanu, Andrei Licherdopol, „Mandrake Root"

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona_popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia_grigore@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

On-line:
Laurenţiu Ţitei
(laurentiu_titei@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogelburda.ro)
Alex Draghini (alex_draghini@vogelburda.ro)
Nicu Anghel (nicu_anghel@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 23.000 de exemplare.

SNA Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

Moşul e un mare gras

Luna decembrie nu-l aduce numai pe Moş Crăciun prin casele oamenilor plecaţi de acasă, ci şi un număr suplimentar de pagini pentru LEVEL. De ce asta? Aruncaţi un ochi prin revistă şi veţi afla. La ora la care scriu aceste rânduri am ochii străvezii, Koniec este în transă, iar cioLAN se sprijină de sticla monitorului, aşteptând lansarea lui Left 4 Dead. Este târziu. Este ora 8 dimineaţa, însă o facem pentru a vă scăpa de senzaţia că aţi cumpărat o revistă în care materialul editorial abia dacă trece de 40%. Noi zicem că a meritat. A ieşit un număr puţin mai special, de peste o sută de pagini, pe care, deşi am jurat că nu mai facem, l-am bibilit până când aproape că a întârziat. Decembrie este şi mai special cu cât venerabilul nostru coleg de Azuga, Marius Ghinea, a luat la disecat nu unul, ci trei jocuri, dintre care două mari şi late. A început să miroasă a revenire în forţă. Mare mirare că am apucat să scriu şi eu câte ceva, deşi cam greu, dat fiind faptul că mi-a luat aproape o săptămână să termin Warhead de jucat. Urăsc faptul că nu mai apuc să scriu cum, când şi ce îmi place. Urăsc să cred că într-o zi mă voi trezi privind ca un bleg ecranul monitorului, nereuşind să leg trei rânduri inteligibile. Îmi place să cred că Moş Crăciun ne va aduce de această dată ceva mai mult decât o „ciocolată." Eu vreu doar lanţuri de zăpadă.

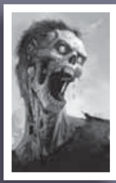
P.S. Eşti un gras, bă!

■ **KiMO**



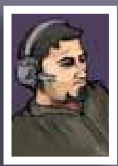
CUPRINS

KiMO



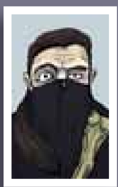
1. Dead Space
2. Crysis Warhead
3. Far Cry 2

Koniec



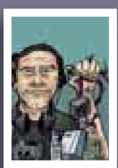
1. Warhammer Online: Age of Reckoning
2. World of Goo
3. FIFA 09

cioLAN



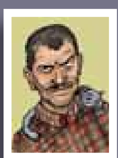
1. World of Goo
2. Dead Space
3. Warhammer Online: Age of Reckoning

BogdanS



1. Packard Bell - EasyNote ST85
2. AirLive WL-5470AP
3. Hercules XPS 2.1 12

Marius Ghinea



1. Crysis Warhead
2. Dead Space
3. Command & Conquer: Red Alert 3



Dead Space

Câteodată se întâmplă ce te aştepţi să se întâmple, câteodată nu, nu poţi prezice cu exactitate ce-o să se întâmple.



Warhammer Online: Age of Reckoning

Un MMO care are în spate un univers gigantic creat acum douăzeci şi cinci de ani şi aflat în continuă expansiune.



Red Alert 3

O abordare anti-istorică, antisocială, absurdă şi neavenită, dar foarte amuzantă.



Crysis Warhead

Spaima coreenilor nordici nu este bomba atomică, ci un vlăjgan înalt cât uşa şi mai fioros decât un urs turbat complet echipat... cu puşti automate, grenade şi lansatoare de rachete.

Brothers in Arms: Hell's Highway

Singura serie de jocuri în care războiul al Doilea Mondial este prezentat în culorile sale sumbre, reale, a născut din nou.





MotoGP 08

MotoGP 08 oferă, din nou, o experienţă ce include orice categorie de jucători, în care fiecare poate descoperi ceva care să îi fie pe plac.

Într-o perioadă plină de lansări mult aşteptate, răsunătoare, un indie vine tare şi le dă la gioale

World of Goo





Batman: Arkham Asylum

Pinguin, Scarecrow, Mister Freeze, Poison Ivy, Killer Croc, The Joker şi The Riddler îşi unesc forţele pentru a-i curma lui Batman existenţa, însă cel mai bun şi mai fioros detectiv din toate timpurile le pregăteşte o surpriză.



E nevoie de mai mult decât o grafică superbă, excepţional optimizată, o mecanică bună şi un story împânzit de alergări în reluare de la o misiune repetitivă la alta, lipsite de atmosferă şi feeling pentru a ne impresiona? Are, oare, Far Cry 2 aşa ceva?

Far Cry 2

Demo
King's Bounty: The Legend / Penny Arcade Adventures Episode 2 / World of Goo / Star Trek: Secret of Vulcan Fury

MODs
Deception Adventure (The Witcher)

Media

Filme
Alone in the Dark (PS3) / BioShock (PS3) DLC / Call of Duty: World at War / Deadly Creatures / F.E.A.R. 2: Project Origin / Gears of War 2 / Global Agenda / The Godfather 2 / House of the Dead: Overkill / American Idol 2 / Little Big Planet / Left 4 Dead / The Lord of the Rings: Conquest / Mirror's Edge / Mortal Kombat vs DC Universe / Naruto: Ultimate Ninja Storm / Need for Speed: Undercover / Prince of Persia / Quantum of Solace / Rayman Raiving Rabbids: TV Party / Rock Band / Sonic: Night of the Warehog / Tom Clancy's EndWar

Imagini
Edge of Twilight / Heavy Rain / Imperium Romanum 2

Wallpaper
Dead Space / Far Cry 2 / Golden Axe / King's Bounty: The Legend

Screensaver
Dead Rising

Drivere
ATI Catalyst 8.10 CCC / ATI Catalyst 8.10 HotFix / NVIDIA ForceWare 178.24

Patch
Mount & Blade v1.011 / Command & Conquer: Red Alert 3 v1.03

Antivirus
AVG Free Edition 8.0 Build 175a1382 / Trojan Killer 1.3.3.2

Freeware
ATI Tray Tools 1.6.9.1368 Beta / aTuner 1.9.83.17792 / K-Lite Codec Pack Corporate 4.2.5 / Universal Extractor 1.6

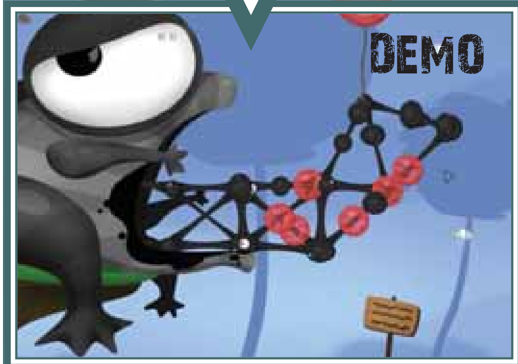
Shareware
EF Commander 6.80 / O&O Defrag Professional 11.1 Build 3362

EXTRA
AREA 51 (versiune completă) /
LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD

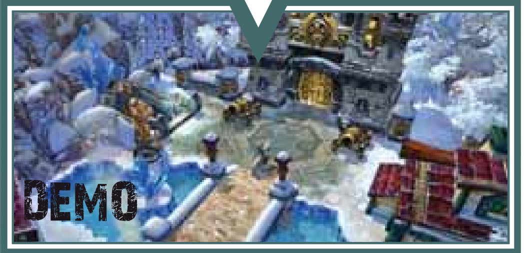


Penny Arcade Adventures, Episode Two - Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness, Episode Two. Vorba lungă, sărăcia omului, nu-i aşa? Dar nu şi pentru „cuplul" Gabe & Tycho, hotărât să exploreze noi orizonturi, să calce noi inamici în picioare şi să dezlege un mister adânc ascuns în New Arcadia.



World of GOO - „My name is Goo. Who are you?!" Să facem cunoştinţă cu Goo, un joc de nota 10, al cărui review nu avea cum să rateze această ediţie.

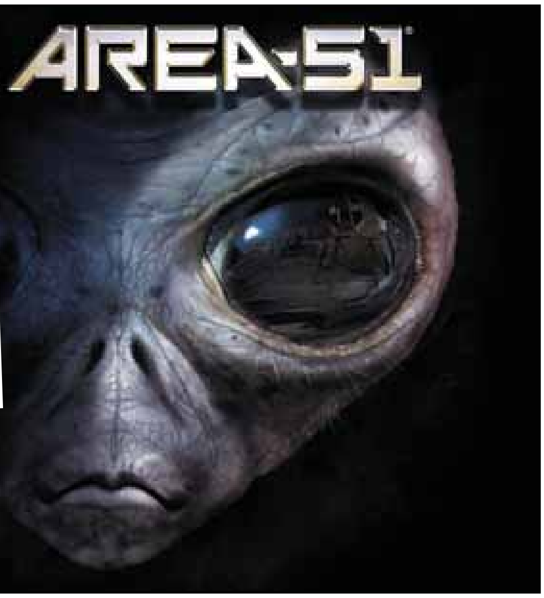
King's Bounty: The LEGEND - Un adventure turned-based cu aromă de RPG, care ne aminteşte de un clasic. Review-ul l-aţi citit luna trecută; acum a sosit timpul să-l încercaţi.





Deception Adventure - O nouă aventură pentru fanii jocului The Witcher. Pe numele său întreg Strands of Destiny: Deception, mod-ul conţine o nouă zonă de joc (Town of Carreas), noi decoruri, voci şi o poveste inedită, care se întinde de-a lungul a peste patru ore de joacă.





Area 51 - Un joc care se laudă că este primul first person shooter care a explorat cel mai ascuns secret militar american din toate timpurile - Area 51. Omuleţii verzi nu sunt o minciună şi vor să mi te-omoare!

NOTĂ: Interfaţa DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluţie de 800x600 şi o adâncime a culorii de 16 biţi. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfaţa poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât şi sub Windows NT/2000/XP.

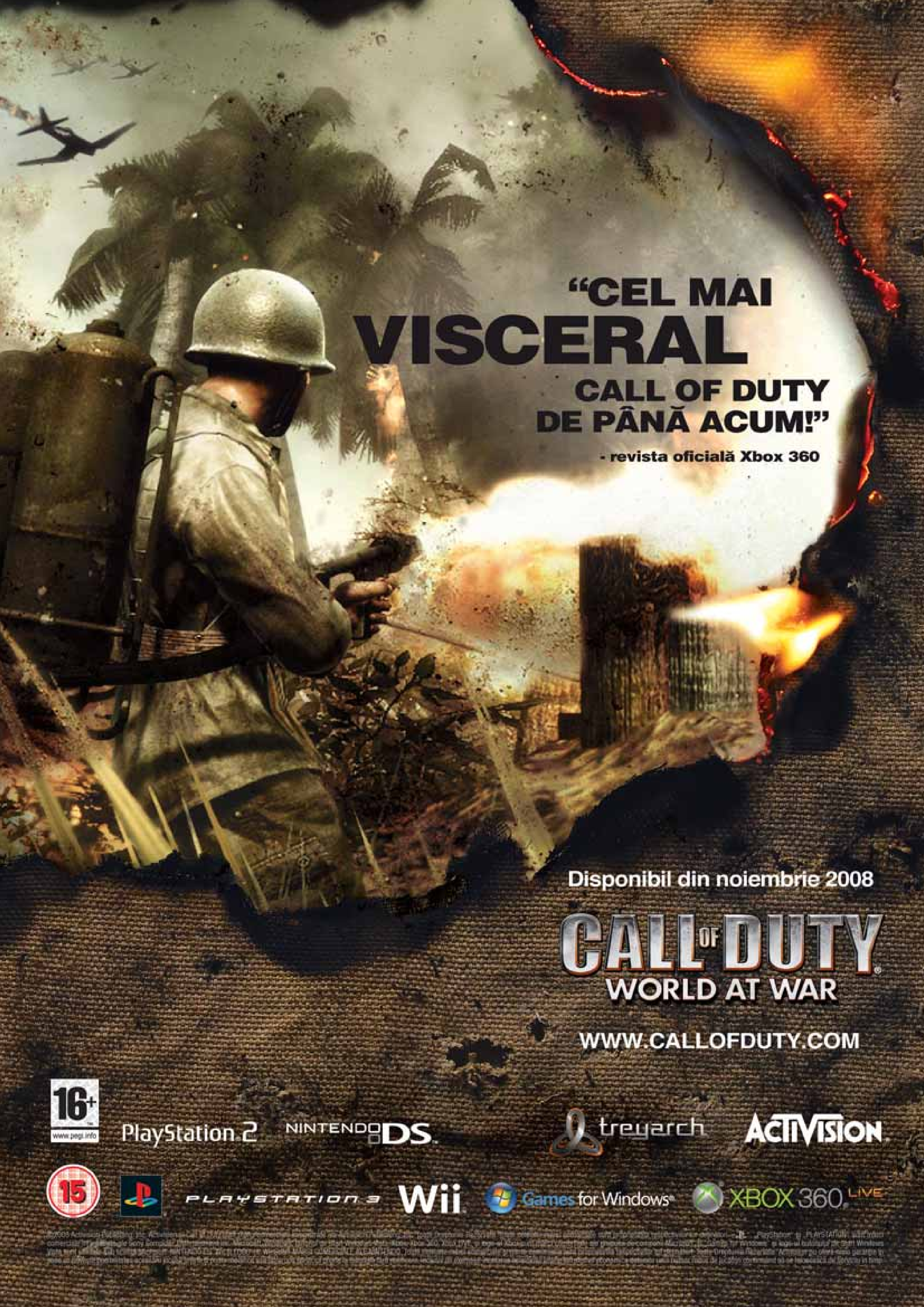
Din cauza multitudinii de configuraţii, redacţia LEVEL nu îşi poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcţionarea interfeţei şi a aplicaţiilor. Programele care au intrat în componenţa LEVEL DVD au fost testate şi selectate cu grijă în redacţia LEVEL. Totuşi, redacţia nu îşi poate asuma nici o responsabilitate pentru funcţionarea anormală a software-ului şi nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva viruşilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) şi BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicaţiile de pe DVD, vă rugăm să contactaţi telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENŢIE! Pentru rularea corectă a interfeţei DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluţii minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biţi şi folosirea opţiunii Small Fonts!


"CEL MAI
VISCERAL
CALL OF DUTY
DE PÂNĂ ACUM!"
- revista oficială Xbox 360
Disponibil din noiembrie 2008
CALL OF DUTY
WORLD AT WAR
WWW.CALLOFDUTY.COM
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
NINTENDO DS
treyarch
ACTIVISION
15
PLAYSTATION 3
Wii
Games for Windows
XBOX 360 LIVE



Sniper Elite ne introduce în atmosfera ce a dominat Berlinul spre finalul celui de-al Doilea Război Mondial, moment în care rusnacii au dat buzna să viziteze oraşul în masă şi, eventual, dacă nimeni nu se supără, să pună mâna şi pe planurile bombei atomice. Şi pentru că americanii nu-şi doreau ca ruşii să aibă o jucărie precum a lor, OSS-ul (actualul C.I.A.) trimite imediat o unitate de elită, care să mai taie din elanul serviciului secret rusesc, N.K.V.D. Aşa ajungi tu, Eagle Wach, american crescut în Berlin, cu West Point-ul trecut în C.V., să salvezi omenirea de rezultatul combinării ruşilor cu bomba atomică. Pe care oricum o aveau la vremea aia, dar erau curioşi dacă a nemţilor e mai bună.

Asasinatele şi situaţiile în care acoperi acţiunile unor camarazi îţi oferă şansa de a intra cu adevărat în rolul unui lunetist. Decizia de a-ţi face simţită prezenţa accelerează desfăşurarea evenimentelor, iar tu reuşeşti să-ţi îndeplineşti obiectivul mai rapid, dar într-un mod mai puţin elegant. Suntem sfătuiţi să ne deplasăm cât mai silenţios posibil, să cercetăm foarte bine perimetrul înainte de a ne schimba poziţia şi să luăm serios în considerare traseele alternative, însă adevărata satisfacţie vine odată cu îndeplinirea cu succes a misiunilor de tipul „one shot, one kill". Gloanţele din Sniper Elite nu dau cu legile balisticii de pământ, iar pentru reuşita unei lovituri trebuie să ţinem cont şi de vânt, poziţia de tragere sau ritmul cardiac. Există chiar şi posibilitatea de a ne ţine respiraţia câteva secunde pentru un plus de precizie. În aceste condiţii, un „head shot" aplicat de la mare distanţă pe o ţintă aflată în mişcare îţi dă, într-adevăr, satisfacţia pe care o cauţi în joc. Iar ca bonus, intră în acţiune şi „bullet cam"-ul, care îţi prezintă traseul glonţului de la gura puştii printre eventualele obstacole şi până între ochii nefericitului. Un efect binevenit, ce-ţi oferă câteva secunde în care să îţi admiri execuţia şi să te feliciţi pentru un „calcul" bine făcut.

Pentru un „simulator de lunetist", câmpul de bătaie din Sniper Elite este bine realizat, designul nivelurilor reuşind să convingă. Urmele războiului se văd pe toate străzile Berlinului, atmosfera fiind piperată cu avioane în flăcări ce trec razant pe deasupra clădirilor şi bombardiere care toacă oraşul, clădiri serios avariate, camioane şi maşini distruse sau răsturnate pe străzi. Unele locuri colcăie de baricade, însă toate aceste obstacole reprezintă poziţii bune din care să împarţi plumb inamicilor.

Per total, Sniper Elite este un joc care nu trebuie trecut cu vederea. Pe lângă campania single player, care de multe ori te trimite spre un WW2 FPS clasic, avem multiplayer-ul, în care AI-ul este înlocuit cu răbdarea şi inteligenţa umană, iar relieful este chiar mai bine pus în valoare pentru partidele ce pot fi organizate nu numai în LAN, dar şi online. Iar servere se găsesc.









PRINCE OF PERSIA®
"UN CONCURENT INDUBITABIL PENTRU TILUL DE JOCUL ANULUI" – IGN
Se naşte un nou erou - Stăpâneşte stilul de luptă acrobatic al celui mai agil luptător din istorie
O lume epică şi deschisă - Deciziile tale definesc evoluţia povestirii
Un nou aliat letal - Partenera ta, Elika, este cea mai importantă armă împotriva Întunericului
DECEMBRIE 2008
WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
UBISOFT



KING'S BOUNTY: THE PRINCESS IN ARMOR

Internetul ne-a şoptit că studiourile Katauri Interactive lucrează de zor la un expansion pentru King's Bounty. Aşteptăm mai multe informaţii oficiale. Momentan nu avem decât un site oficial în limba rusă (www.kingsbounty.ru/princess/) şi un topic în engleză pe forumurile oficiale. Am reuşit totuşi să aflăm că vom primi un storyline nou-nouţ cu Amelie, simpatica fiică a regelui Mark, în rolul principal. Cele patru „spirite ale mâniei" din original vor fi înlocuite de un animăluţ pe cât de simpatic, pe atât de albastru, limita de nivel va fi mărită la 50, vom avea acces la o serie de vrăji ce vor putea fi folosite pe adventure map şi vom căpăta câteva itemuri noi. Şi, dacă screenshot-urile nu ne mint, am impresia că vom primi în grijă un căluţ zburător. Weee! Din păcate, se pare că multiplayer-ul va lipsi din nou, iar şansele de a primi un toolset sunt aproape nule. E, nu le poţi avea pe toate, mă bucur totuşi că jocul a avut un asemenea succes încât să-i determine pe cei de la 1C să investească într-un add-on. Versiunea în limba rusă este programată să apară în primul trimestru al anului 2009. Nicio veste despre versiunea în limba engleză. Să sperăm că nu va trebui s-o aşteptăm mai mult de un an. Până una-alta, admiraţi cele trei screenshot-uri oficiale.



ÎNTOARCEREA LUI HELLGATE SE ÎNTOARCE

Namco Bandai ne-a anunţat că pe data de 31 ianuarie 2009, la miezul nopţii, se vor închide toate serverele de Hellgate: London. T3 Entertainment, compania ce deţine drepturile pentru joc în acest moment, şi-a pus „copilul" la treabă şi este gată să readucă la viaţă RPG-ul online. „Copilul" de care vorbeam este compania sud-coreeană HanbiSoft care lucrează intens în acest moment şi promite fanilor că Hellgate se va întoarce cu un nou expansion pack şi o mulţime de update-uri. Din păcate pentru gamerii europeni şi americani, HanbiSoft nu poate face nimic în Europa şi Statele Unite, deoarece nu deţin drepturi de publicare pentru aceste teritorii. Şi uite-aşa, Londra va fi invadată de coreeni. Să fie primiţi.



BILL ROPER SE MUTĂ LA CRYPTIC

Bill Roper, fost vicepreşedinte Blizzard North, fost director Blizzard, fost CEO Flagship, Studios, fostă legendă vie, acum cunoscut drept „ăla de la Blizzard care l-a părăsit pe Diablo pentru Hellgate: London" (l-a bătut Dumnezeu, deci grijă mare când aveţi de gând să vă părăsiţi jumătatea pentru vreo piţipoancă oarecare), s-a alăturat studiourilor Cryptic Studios unde se pare că s-a instalat confortabil în postul de director de design pentru MMO-ul cu supereroi Champions Online. „Bill a adus o cantitate uriaşă de energie creativă şi ne bucurăm să-l avem alături de noi", a declarat John Needham, CEO Cryptic Studios. Îi urăm mult succes tovarăşului Bill şi sperăm din toată inima ca uriaşa lui energie creativă să nu se materializeze într-un la fel de uriaş fâs de magnitudinea lui Hellgate.



LANSĂRI CAPCOM

Capcom ne anunţă că Street Fighter IV va fi lansat în luna februarie a anului 2009. Mai exact, în 20 februarie. Street Fighter este al treilea joc dintr-o serie de patru, pe care Capcom le va lansa în luna februarie într-un interval de două săptămâni. Iar în data de 13 martie va fi lansat în Europa şi Resident Evil 5 atât pentru console (PS3 şi Xbox 360), cât şi pentru PC. Iată o listă cu jocurile pe care Capcom le va lansa în primul trimestru al anului viitor:

Neopets Puzzle Adventure	Wii, DS, PC	23 ianuarie
Bionic Commando	PS3, 360, PC	13 februarie
MotoGP Wii	Wii	20 februarie
Street Fighter IV	PS3, 360, PC	20 februarie
Dead Rising	Wii	27 februarie
Resident Evil 5	PS3, 360, PC	13 martie

CAPCOM FACE CALCULE

După cum ştiţi, Capcom va lansa la începutul anului viitor Resident Evil 5, Street Fighter IV şi Bionic Commando. Şi dacă tot mai au timp până la lansare, s-au gândit să estimeze în câte exemplare se va vinde fiecare dintre ele. Şi iată ce estimări s-au făcut: Resident Evil 5 va vinde 3,2 milioane de copii, Street Fighter IV va administra 1,7 milioane de pumni, aaaa... pardon, exemplare, iar Bionic Commando ni se va înfăţişa în 1,5 milioane de bionici. Rămâne de văzut dacă au avut dreptate sau nu.





11 MILIOANE PENTRU WOW

Blizzard a anunțat că World of Warcraft se mândrește cu un număr impresionant de membri activi - 11 milioane.
Această cifră a fost înregistrată cu puțin timp înainte de finalizarea beta testului pentru expansion-ul Wrath of the Lich King. Atât. Sunt deja prea mulți și nu ne putem permite să spunem ceva rău despre ei. Live long and prosper.

DROGURI ÎNTR-UN PS2



Chiar când credeam că PS2-ul și-a dat obștescul sfârșit, o mână de australieni ne-au demonstrat că bătrâna consolă încă mai e bună la ceva. Poliția Federală australiană a arestat doi canadieni de 18 ani și un neozeelandez de 20 de ani pentru că au descoperit droguri într-un colet ce le era adresat. Coletul respectiv conține o consolă PS2 în interiorul căreia erau ascunse 3400 de pastile de ecstasy. Trei pungi erau ascunse în interiorul consolei și o a patra într-o carcasă în care ar fi trebuit să fie un CD cu un joc. Toate tabletele cântăreau puțin peste 900 de grame și au fost trimise la un laborator pentru a se determina cantitatea exactă și puritatea drogurilor. Cei trei au fost acuzați de posesie și comercializare de droguri și vor primi o amendă de 825.000 de dolari și/sau închisoare pe viață.



UBISOFT A IEȘIT LA CUMPĂRĂTURI

Ubisoft anunță că a achiziționat de la Activision Blizzard studiourile suedeze Massive Entertainment și, odată cu acestea, și drepturile pentru RTS-ul World in Conflict.

World in Conflict: Soviet Assault, expansion-ul pentru World in Conflict, era ultimul proiect la care lucrau cei de la Massive Entertainment, dar a fost pus pe hold în august, când Activision Blizzard s-a decis să scoată la vânzare studiourile Massive. Acum, mulțumită celor de la Ubisoft, echipa de la Massive își poate continua munca la acest proiect. Expansion-ul ne va aduce unități noi și o campanie single player ce ne oferă posibilitatea de a controla și armatele rusești. Modul de multiplayer va fi îmbunătățit și vom vedea și câteva secvențe cinematice noi.



MARIUS CRĂCIUN, CAMPION MONDIAL LA FIFA 08

În data de 9 noiembrie 2008, în cadrul World Cyber Games 2008 din Koln, s-a disputat finala mondială a FIFA 08. Cei doi concurenți au fost Marius Crăciun (BeBe) din România și Pedro Caiado (LastNight) din Portugalia.

Câștigătorul a fost compatriotul nostru, care s-a impus în fața adversarului cu scorul de 2-0, aducând astfel prima medalie de aur pentru România în cadrul WCG. Astfel BeBe și-a adjudecat premiul în valoare de 14.000 de dolari și produse de gaming în valoare de 1.000 de dolari. Bravo BeBe. Felicitări și multă baftă pe viitor.



LG

www.lge.ro

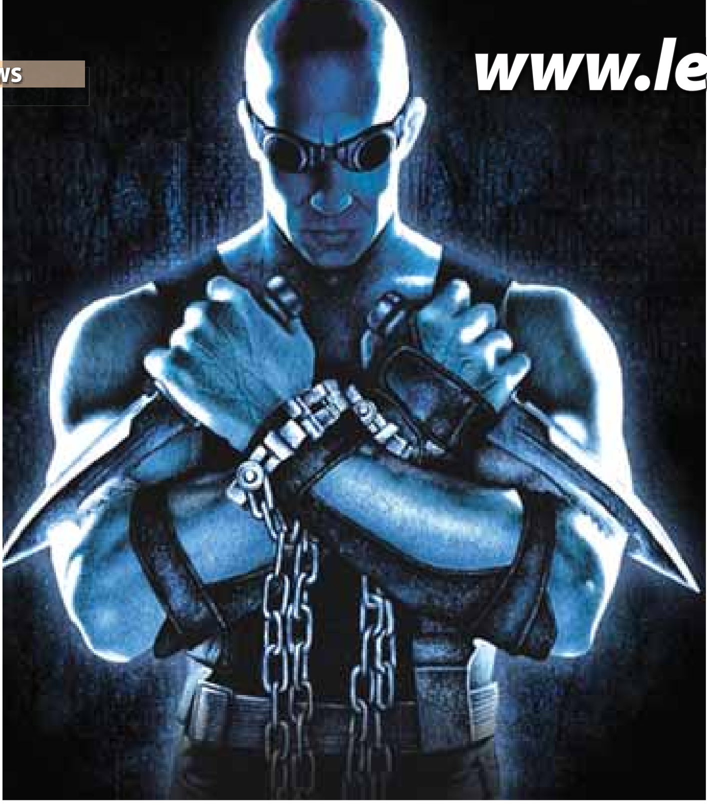


LG KS360

NATURAL BORN CHATTER

Ești un campion al tastaturii?
Pune-ți degetele la treabă pe tastatura QWERTY
și câștigă un telefon KS360 zilnic, plus 3000 Euro
în marea finală din 6 decembrie.
Detalii pe www.born2chat.ro

orange™



RIDDICK SE ÎNTOARCE

În primăvara anului viitor, Atari ne va aduce un nou joc ce-l va avea în rolul principal pe Riddick şi se va numi The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena.

Jocul va aduce o nouă şi lungă campanie ce va reprezenta un capitol nou din viaţa lui Riddick. Deci, vom avea o poveste nouă, personaje şi locaţii noi. Stealth-ul şi acţiunea vor fi la ordinea zilei şi ne sunt promise lupte spectaculoase şi multiplayer.

Phil Harrison: „Suntem foarte bucuroşi să avem Assault on Dark Athena pe lista lansărilor din 2009. Primul joc din serie a fost o piatră de hotar în istoria genului, iar echipa de la Starbreeze va crea un sequel care-i va mulţumi şi pe fani şi pe jucătorii noi".

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay a fost un joc extrem de bun şi putem spune că suntem nerăbdători în ceea ce priveşte Assault on Dark Athena. Dar până la primăvară mai avem de aşteptat.

SERIA COMPANY OF HEROES CONTINUĂ



Înainte de a lansa Company of Heroes: Opposing Fronts, cei de la Relic au declarat că nu se vor opri aici. Şi iată că nu ne-au minţit, seria Company of Heroes îşi continuă marşul glorios.

Astfel, THQ şi Relic au anunţat că în primăvară vor lansa un nou expansion, pe numele lui Tales of Valor. Acesta va fi stand-alone şi va conţine trei campanii single (care vor fi, se spune, compuse dintr-o serie de misiuni ce surprind cele mai interesante fapte de vitejie din al Doilea Război Mondial), unităţi noi, moduri noi de multiplayer şi o opţiune ce ne va permite să controlăm manual turelele tancurilor personale.

LANSARE BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

În data de 18 octombrie, la Laser Maxx Arena din Bucureşti, Ubisoft a organizat un eveniment ce a avut ca scop principal lansarea oficială a jocului Brothers in Arms: Hell's Highway în România. Totul a început la ora 15:00 şi trebuia să se încheie la ora 18:00. Dar datorită interesului manifestat de public şi atmosferei incendiare, organizatorii s-au văzut nevoiţi să prelungească durata evenimentului cu încă trei ore.

Ubisoft a reuşit să se organizeze excelent şi a evitat prezentările lungi şi plictisitoare, optând în schimb pentru prezentări scurte şi discuţii deschise cu participanţii. Cei prezenţi la eveniment au putut afla detalii despre joc din trailer-ele proiectate pe pereţi şi din discuţiile purtate cu reprezentanţii Ubisoft şi ai presei de specialitate.

Concursul de laser tag organizat în cadrul evenimentului a adunat la start o mulţime de participanţi. Iar câştigătorii au fost răsplătiţi cu premii substanţiale (5 bucăţi Brothers in Arms: Hell's Highway pentru PC, 1 bucată Brothers in Arms: Hell's Highway Collectors Edition pentru PC, 3 bucăţi Brothers in Arms pentru Nintendo DS). De asemenea, celelalte jocuri din cadrul arenei, care au fost gratuite pe toată perioada evenimentului, au fost asaltate de participanţi. Iar mini întrecerea de LaserSniper le-a adus câştigătorilor tricouri inspirate din Brothers in Arms: Hell's Highway.



TEAM FORTRESS 2 FĂRĂ UPDATE-URI. PÂNĂ LA ANUL

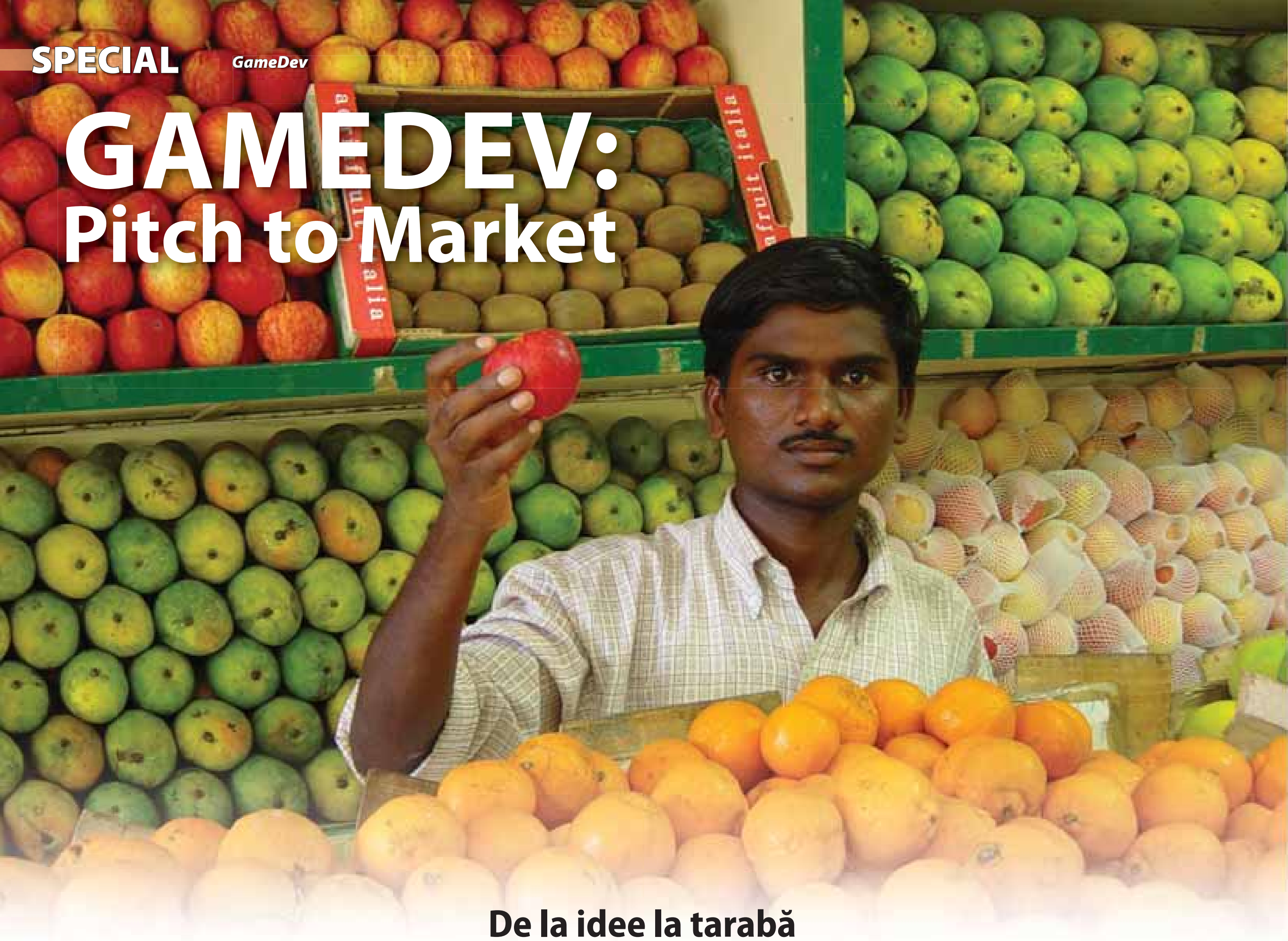
VP-ul de marketing de la Valve, Doug Lombardi, anunţă fanii Team Fortress 2 că nu vor avea parte de niciun update pentru joc până în 2009. „Nu se va întâmpla anul ăsta, dar vom continua să îmbunătăţim TF2. Îndată ce se vor limpezi lucrurile cu Left 4 Dead, ne veţi auzi vorbind despre următorul update pentru TF2", a declarat Lombardi. Aşadar, până nu se încheie socotelile cu Left 4 Dead, nu vom primi „more TF2 goodness".

De când s-a lansat anul trecut şi până acum, Valve a „aprovizionat" fanii TF2 ce deţin versiunea de PC a jocului cu o mulţime de update-uri. Acestea au adus moduri de joc şi hărţi noi, achievements specifice şi câteva unlockables pentru clasele Medic, Pyro şi Heavy, iar producătorii au promis că şi celelalte clase se vor bucura de acelaşi tratament.



SE VOR LANSA

Prince of Persia	PC, PS3, X360	Ubisoft
Grand Theft Auto 4	PC	Rockstar Games
Tomb Raider: Underworld	PC, PS3, X360	Eidos
Resistance 2	PS3	Sony Europe



GAMEDEV: Pitch to Market

De la idee la tarabă

Ți-am povestit de ideea mea extraordinară pentru un joc? Nu pot să ți-o descriu, că mi-ai fura-o imediat, la cât de genială este, dar crede-mă, jocul ar fi scos milioane și milioane de dolari, ar fi delectat oameni din toate părțile globului, iar faima sa s-ar fi răspândit cu viteza luminii. Oamenii ar fi stat la coadă să cumpere o copie mai abitir decât atunci când se vindeau portocale de sărbători pe vremea răposatului. Nu vei experimenta toate acestea, pentru că mi-am dat seama că ideea mea genială ar fi sedus atâția oameni, încât probabil ar fi produs un colaps al economiei mondiale... lumea nu ar mai fi vrut să meargă la muncă, nu s-ar mai fi putut desprinde din universul meu. De fapt, problemele cu care se confruntă acum America au fost determinate de faptul că am povestit ideea câtorva dintre oamenii sus-puși de acolo... iar aceștia n-au mai investit nimic, au uitat pur și simplu de tot și de toate, au căzut instantaneu sub vraja jocului meu și de altceva nu le-a mai păsat. Totuși m-am oprit cât de cât la timp, altfel ar fi fost mult mai rău...

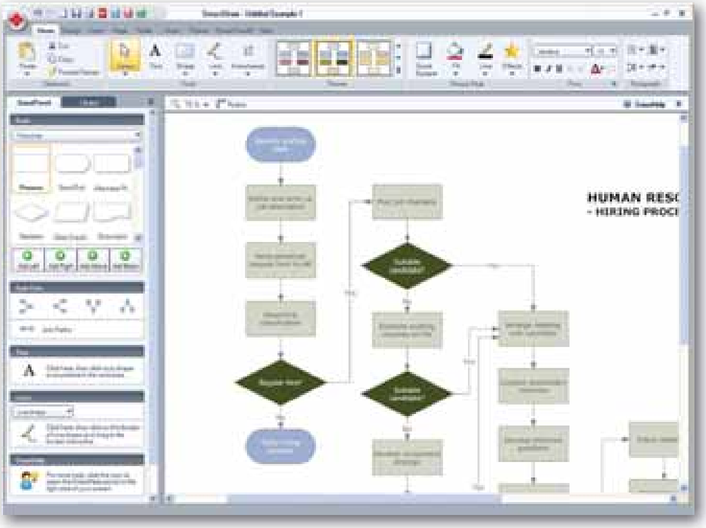
Ah, și nici măcar nu a fost singura mea idee revoluționară! Am avut cel puțin 50 de astfel de viziuni de-a lungul vieții, ca și tine, de altfel, cred eu. Și tot ca și tine, am fost convinsă de potențialul lor nelimitat. Visurile au aripi întinse și puternice și te pot transporta la ceruri într-o clipită. Dar, cum spun americanii, ideile sunt a dime a dozen, pe toate drumurile, disponibile în resurse aproape nelimitate în capul oricui. Secretul constă în valorificarea lor, concretizarea lor în așa fel încât să devină palpabile și pentru cei din jurul tău. Culmea, puțini dintre noi sunt capabili să înceapă, ca să nu spun „ducă la sfârșit", un astfel de proces. Și cum suntem între gameri, marea întrebare este într-adevăr: cum anume faci din jocul tău din vis o realitate?

Azvârlind ideea

Stadiul primar în care se concretizează ideea este acela de „pitch". Ca o paranteză, conceptul nu este nicidecum născut de game dev, ci este vehiculat de zeci de ani în industria filmului, a publicității, a cărților, a mass-mediei. Regulile jocului sunt cam așa: tu trebuie să îți prezinți ideea într-un mod concis unui potențial investitor. Dar cum acel investitor deține cash-ul, și cash-ul aduce după sine mulți prieteni, un efect secundar al acestei stări de fapt este lipsa acută de timp a dânsului pentru a te asculta. Americanii susțin că un pitch de succes nu trebuie să dureze mai mult de 30 de secunde sau 100-150 de cuvinte, altfel spus, cam cât ar dura trecerea de la parter la vreun etaj anume într-un lift, presupunând prin absurd că te-ai întâlni în cabină cu potențialul tău investitor. Această „azvârlire" are și un nume oficial: elevator pitch.

Pare simplu, dar este cât se poate de complicat. Dacă nu mă crezi, fă un exercițiu: gândește-te la cea mai bună idee pe care ai avut-o vreodată (nici măcar nu trebuie





SmartDraw este una din numeroasele aplicații profesionale pentru crearea de chestii business, cum ar fi grafice de producție, planuri, procese.





Dacă arăți ca acest nene și te cheamă Will Wright, ai șanse mari să ți se asculte ideile, oricât de trăsnite ar fi ele.



Grafica nu contează – important este conceptul și cât de bine este ilustrat. Pentru a demonstra viziunea artistică, în faza de început mai bine apelați la artwork-uri, sunt mai ușor de făcut și dacă devin irelevante, nu necesită rescrierea a mii de linii de cod.

Alternativă la liftul cu investitori

TechCrunch Elevator Pitches

http://pitches.techcrunch.com/



One startup. 60 seconds. Go!
TechCrunch îți pune la dispoziție posibilitatea de a încărca gratuit (prin YouTube) un filmuleț de 60 de secunde în care să îți prezinți ideea. În plus, poți adăuga o scurtă descriere, adresa unui website, precum și un logo. Utilizatorii site-ului vor putea comenta, dar și vota ideea ta, iar pe baza voturilor se calculează un rating. Noul serviciu este gratuit, iar cele mai populare „aruncări" beneficiază de aproximativ 2000 de voturi, nu toate pozitive.

OMUL CU BANII

În industria jocurilor, oamenii cu bani se cheamă „publisheri". Cu siguranță, ești mai mult decât familiarizat cu unii dintre aceștia, ca de exemplu Electronic Arts, Actiblizzard (fostul Activision), Microsoft Game Studios, LucasArts și lista poate continua. Publisherii funcționează similar cu o editură: ei fabrică jocul (a se citi: îl împachetează), îl marketează (a se citi: spamează revistele și site-urile de specialitate cu reclame, participă la evenimente cool de genul cvasi-defunctului E3, împart chestii cool ca de exemplu trailer-e, artwork-uri, screenshot-uri și în fine, plătesc jurnaliștii mai acătării să scrie favorabil despre jocul promovat), se ocupă de licențe acolo unde este cazul, localizează jocul și, evident, monitorizează și analizează piața. Problema constă în faptul că multe dintre aceste companii sunt conglomerate și producția jocurilor se face intern, pornind de la idee și până la produsul final. Cu alte cuvinte, echipa de development - numită studio - este internă și finanțată intern. Alternativ (sau mai bine spus ocazional), publisherii apelează și la echipe externe de producție, dar după cum bine știți, varianta preferată este cumpărarea acelei echipe cu totul. Un model adițional este angajarea de așa-numiți sub-contractors, companii externe care se ocupă de o mică parte din procesul de dezvoltare a unui joc (cum ar fi coloana sonoră). Evident, în aceste condiții, un român amărât cu o idee revoluționară de joc nu are nicio șansă, indiferent cât de bine și-a făcut temele și cât de interesant este pitch-ul lui. Pentru el există așa-numiții „angel investors", persoane bogate care finanțează dezvoltarea ideii (finanțează un start-up) în schimbul unei părți pre-stabilite, fixe sau procentuale, de profit. De asemenea, în industria jocurilor, mai există și varii platforme care permit promovarea aproape gratuită a unui joc (cum ar fi Steam), precum și termenul de indie game development care crește constant în popularitate și, prin urmare, atrage facilitarea obținerii de fonduri.

Problema cu marii publisheri este că, în afară de faptul că sunt foarte închiși la idei externe, controlează și standardele unui joc. Costul de producție a crescut enorm de la an la an (costul estimat de producție a unui joc pentru noua generație de console este undeva la 15 - 20 milioane de dolari, fără a include mediatizarea sau hype-ul titlului), motiv pentru care „oamenii cu bani" preferă ideile care cu siguranță vor aduce profit: titluri bazate pe filme de succes, ca de exemplu Spider Man (no. 3 a costat 3,5 milioane de dolari), sau pe jocuri mai vechi de asemenea de succes (motiv pentru care beneficiem acum, de exemplu, de Red Alert 3, Heroes V, seria FIFA sau NGL, Might and Magic 10). Singurele idei noi „îmbrățișate" cu căldură sunt doar ale oamenilor pe care îi cheamă, de exemplu, Will Wright.



Leiavoia.net – un proiect al unui programator pasionat de jocuri, de la care puteți învăța o grămadă.



Axis, un joc indie cam 33% gata - cam așa ar trebui să arate un demo/ prototip.



Full Sails este una dintre cele mai faimoase universități americane centrate exclusiv pe industria jocurilor.
Cursurile costă între 28 și 70 mii de dolari pe an.



Steam

Valve, promotorul jocurilor no name

http://www.valvesoftware.com/business/



**Alături de un game engine performant (Source) și un sistem avansat de protecție, update și publicare (Steamworks, un serviciu fără costuri de licență), Valve oferă o platformă de distribuție digitală numită Steam Publishing.
Soluțiile combinate sunt accesate de mai bine de 15 milioane de jucători (cumpărători) din toată lumea.
Printre cazurile de succes care și-au câștigat faima prin Steam se numără Audiosurf sau Darwinia.**

IN BUSINESS

Dacă finanțarea ideii a fost aprobată, dezvoltarea unui joc începe cu un stadiu inițial numit „pre-production". Practic, această etapă are ca scop definirea în cele mai fine detalii a tuturor aspectelor jocului, scop de altfel aproape niciodată atins.

Dezvoltarea de software în general și de jocuri în particular este un proces nesigur, întrucât un singur concept greșit planificat poate duce la încetinirea întregului proces de dezvoltare. Așa că, în stadiul de pre-production, o echipă-schelet de programatori și artiști se apucă să dea viață unor concepte cheie, bine documentate într-o serie de „hârtii vii", specificații ce vor fi ajustate și îmbogățite pe măsură ce proiectul, dar și echipa, cresc. Perioada pre-production ia sfârșit atunci când șeful proiectului (Producer) consideră că are la îndemână toate informațiile necesare pentru a crea un plan de producție clar.

Producția în sine (main stream production) se traduce printr-o echipă completă și o serie de termene (milestones) bine puse la punct.

Deși conceptele de bază ale jocului au fost discutate și rădiscutate în cadrul pre-producției, deseori se întâmplă să se adauge funcționalitate nouă; uneori, sau mai bine spus deseori, producer-ul modifică jocul în cauză cu totul, deoarece multe dintre conceptele noi au darul de a interveni în atât de multe părți ale jocului, încât acesta trebuie schimbat radical.

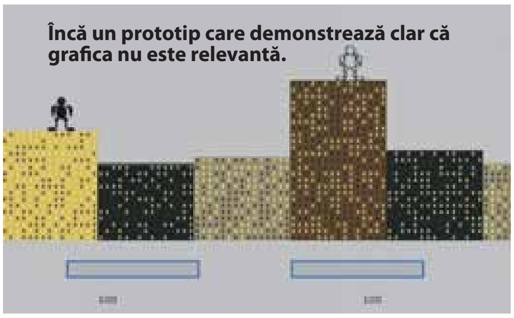
În producție, primul milestone este crearea primului nivel jucabil, care conține concepte complicate de fizică și scenariu, dialoguri, NPC-uri, monștri, item-uri... Echipa de testeri intră în acțiune în momentul în care dispune de prima bucată de cod jucabilă, dar, întrucât stadiul primordial nu cere testare full-time (că nu ai ce să testezi), aceasta de obicei lucrează concomitent la mai multe proiecte deodată.

Pe măsură ce dezvoltarea jocului avansează, deadline-urile devin mai stricte și mai presante și începe să intervină faimosul crunch-time, adică perioade uneori chiar îndelungate în care membrii echipei petrec multe ore peste program la lucru. Pentru că industria jocurilor este una deosebită, încă foarte tânără și deosebit de curtată de artiști, programatori, sunetiști, scenariști pasionați și dispuși la sacrificiu mai mult decât în alte industrii, gurile rele susțin că marii publisheri planifică procesul de dezvoltare incluzând crunch-time-ul, știind de la bun început că vor cere foarte mult overtime studioului ales. De aceea, în funcție de cât de bine sunt capabili să planifice și să estimeze un proiect, publisherii întârzie într-o măsură mai mică sau, de obicei, mai mare, lansarea unui joc, uneori chiar și cu un an de zile. Dar, chiar dacă trece prin perioade extinse de „turbulențe", ideea trece prin alfa, câteva iterații de beta și se concretizează într-un produs finit, un executabil (versiunea gold) care urmează a fi împachetat, cosmetizat, marketat și vândut.

Din cauza tendinței de a lansa un joc cât mai repede pe piață, multe dintre acestea sunt scoase la vânzare fără a fi bine testate sau chiar cu bug-uri majore. Totuși, dacă acum câțiva ani perfecțiunea unui executabil era extrem de importantă, în ultima vreme online-ul permite distribuirea comodă de patch-uri post production, chiar și în cazul consolelor de ultimă generație. Mai mult, din cauza scurtării extreme a timpului de lansare, în industrie se nasc noi modele de afaceri, cum ar fi jocurile pe episoade, cu lansări de versiuni scurte, dar dese, sau jocuri online ori cu o componentă online, cu un conținut (incluzând bug fixing) actualizat săptămânal, în mod gratuit.

Așadar, procesul de dezvoltare a unui joc nu se termină la data lansării, din contră. Alături de patch-uri, fi-uri și conținut oferit periodic, publisherii sunt forțați să asigure și suport, management al comunității, să aibă grijă de baza de fani, deseori să ofere varii pachete adiționale, ca de exemplu pachete grafice pentru cei care doresc să își facă un fan site. În prezent, un joc cu priză la public este pentru producători un proces nesfârșit.

Dacă ai o idee de joc, scopul acestui articol nu este de a te descuraja, ci de a te determina să te informezi înainte de a-ți lăsa ideea să capete aripi prea mari. Nimic nu este imposibil, dar totul este imposibil atunci când vrei să întri într-o „horă" fără a cunoaște pașii – cei din jur te vor încurca sau chiar accidenta serios. Informațiile aferente acestui articol se referă la Steam, dar există o întreagă pleiadă de site-uri și platforme care au ca scop să promoveze tinere talente în domeniu. Caută până când vei găsi metoda de promovare cea mai bună pentru tine... și scrie-mi un e-mail dacă dai peste ceva interesant.



Încă un prototip care demonstrează clar că grafica nu este relevantă.

să fie legată de jocuri) şi încearcă să o prezinţi într-un mod cât mai convingător în 30 de secunde. Cronometrează-te. Studiază piaţa înainte de acest experiment. Gândeşte-te că banii ce urmează a fi cheltuiţi ar fi ai tăi, ba chiar că ar trebui să faci ceva extrem de important cu acel capital, ca de exemplu să îţi finanţezi facultatea - deci nu îţi poţi permite să îi pierzi, ci este absolut obligatoriu să îi înmulţeşti. La final, fii sincer cu tine însuţi: dacă tu ai fi investitorul, ţi-ai finanţa ideea?

Vei afla că pentru a prezenta cu succes o idee în 30 de secunde, este nevoie să îi cunoşti toate detaliile, de la concurenţă până la buget, de la capitalul uman necesar şi până la câte cutii de PostIts va trebui să cumperi în primele 3 luni de activitate. Aceste cunoştinţe se dobândesc greu, printr-un proces lent şi care are şanse foarte mari să se dovedească de pomană. Pe parcurs, s-ar putea să te convingi singur că ideea ta nu merită - spre exemplu, poate că există deja un joc care este similar sau care chiar satisface mai bine unele dintre dorinţele viitorilor tăi clienţi. Eu am o teorie conform căreia ideile în stadiu crud au aripi atât de mari: cel mai des, momentul iniţial de euforie va fi şi ultimul, deci suntem programaţi să îl simţim cu atât mai tare.

Dacă totuşi, procesul de dezvoltare a ideii nu te face să renunţi pe parcurs, în momentul în care eşti capabil să produci acel pitch de 30 de secunde, vei avea la îndemână o groază de material. Acesta este, de fapt, marele câştig realizat. Fiindcă, dacă te numeri printre puţinii norocoşi care vor primi ca răspuns „OK, vreau să ştiu mai multe despre ideea ta", vei fi pregătit.

■ **Lara**



Comparaţii grafice între Crysis şi U3. Enumeraţi 3 diferenţe principale.... dacă puteţi.



Orice storyline se bazează pe ale sale personaje... Iată un mod alternativ de a le defini.



Niciodată nu te gândi că ar fi uşor să faci măcar un nivel de joc.

DECKMASTER CONVENTION 2008

A gathering of geeks


Jucători de Magic. Jumătate de sală

În weekend-ul 11-12 octombrie 2008, a avut loc la Timişoara cea mai mare convenţie de Hobby Gaming din ţară. Nu că hobby-gaming-ul ar fi un eveniment din cale-afară de răspândit, dar cu toate acestea, la convenţie au participat jucători şi pasionaţi din toate colţurile ţării şi nu numai. Pe parcursul celor două zile au avut loc non-stop concursuri şi jocuri demonstrative de toate felurile, după cum vă voi povesti în paginile următoare.

Spun de pe acum că nu o să fiu 100% obiectiv în descriere pur şi simplu pentru că am făcut parte din stafful care a organizat convenţia şi, deşi din punct de vedere jurnalistic nu e foarte înţelept să spun o chestie de genul ăsta, dacă nu o fac eu, o să sublinieze altcineva. Bine că nu sunt jurnalist.

Geneza

Poate vă amintiţi că toamna trecută apărea tot în Level un articol despre convenţia Games Academy de la Sibiu, care a fost prima convenţie de acest gen din ţară. De atunci, fenomenul tabletop/hobby gaming a început încetul cu încetul să ia amploare în România şi au avut loc mai multe evenimente, cum ar fi convenţia Games Academy din primăvară de la Braşov, Campionatul Naţional de Magic: The Gathering de la Bucureşti organizat de Fantasy Games şi, în plus, turnee pre-release oficiale la majoritatea seturilor noi apărute din Trading Card Games.

S-a vorbit şoptit o vreme că Deckmaster Hobby Games din Timişoara are de gând să ţină o convenţie de mari proporţii. Zvonurile au început să ia substanţă când în primăvară se vorbea în comunitatea timişoreană tot mai mult despre o convenţie şi deja se ştia că evenimentul avea să aibă loc. Oficial, convenţia a fost anunţată vara aceasta cu câteva luni înainte, când au început şi pregătirile serioase. Sâmbătă dimineaţa pe 11 octombrie sala era pregătită, stafful prezent la datorie, standurile cu marfă puse la punct şi se deschideau porţile sălii.

Ziua 1: O mare de oameni

Per ansamblu, la convenţie am fost nouă membri de staff: şapte din partea Deckmaster: un Floor Manager (Mădălin Găgeanu), un Judge de level 1 de Magic the


Piaţa neagră

Gathering (Mircea Pienar), un Organizator de World of Warcraft Trading Card Game (Raoul Trifan) şi un Organizator de Dungeons and Dragons Miniatures (subsemnatul şi cam degeaba după cum veţi afla mai târziu). Din staff au mai făcut parte Dragoş Mureşan, Andreea Orbulov şi Alessandra Trifan din partea Deckmaster. Al optulea membru a fost Mihai Eftimescu de la Hobby Games din Bucureşti, care s-a ocupat de turneul naţional de Warhammer 40 000, iar al nouălea a fost Adrian Cristea din partea Catan.ro, care s-a ocupat de evenimentele de Settlers of Catan. Au mai participat doi reprezentanţi ai grupului Holdfeny din Ungaria cu un stand de marfă McFarlane Toys şi accesorii de Hobby Gaming

De partea cealaltă a baricadei au fost cei aproximativ 300 de (spartani) participanţi la convenţie, dacă nu chiar mai mulţi, dintre care mai mult de jumătate au fost implicaţi în concursurile cu premii ce s-au ţinut în cele două zile. Din fericire, sala a fost adecvat de mare şi nu a fost picior de pers pe acolo, dar să începem cu începutul.


O finală înfocată. Învelitorile Roz sunt pe cale să câştige


Singura masă de Settlers of Catan fără fete. Probabil din cauza lui Zuluf...

Concursurile de Magic the Gathering au atras indiscutabil cei mai mulţi participanţi. La main event-ul din prima zi, un concurs Sealed Deck din setul Shards of Alara, au participat nu mai puţin de 61 de oameni din toate colţurile ţării şi din Budapesta şi Szeged. Concursul a început la 10:30 şi s-a încheiat la 17:30 după-masa, după şase runde în format „swiss" şi un Top 8 eliminatoriu. În finală au jucat Artur Jobaggy din Ungaria şi Alin Vlăduca din Bucureşti (cunoscut şi ca Horzamonk: jucător de Magic şi Dungeon Master). Câştigătorul a fost conaţionalul nostru şi a primit premii masive sub formă de cărţi, un trofeu care-l identifică drept câştigător şi, alături de celălalt finalist, participare la Grand Prix Paris, care a avut loc luna trecută. E vorba tot de Magic the Gathering, nu de Formula 1. În acest timp, pentru doritori au avut loc în mod constant concursuri în format de Booster Draft sau demo play pentru începători.

Turneul de Warhammer 40 000 a adus opt participanţi, care au jucat patru runde pe parcursul celor două zile de convenţie. Au fost jucători din Timişoara, Bucureşti, Cluj-Napoca şi Craiova, câte doi din fiecare oraş. La finalul primelor două runde, nu se putea spune încă cine avea să câştige. Armatele au fost... oarecum variate. Au fost trei jucători de Chaos Space Marines, unul cu Space Marines, unul cu Tyranids, unul cu Orks, unul cu Eldar şi unul cu Imperial Guard. Toţi cu armate relativ competitive şi cu ochii pe marele premiu şi trofeul de Campion Naţional.

La concursul de World of Warcraft Trading Card Game au fost doar şapte oameni, majoritatea timişoreni, care au jucat un turneu Constructed Standard. La final, câştigătorul a fost un anume Cristian Caşcaval pe care cititorii mai vechi ai revistei probabil că şi-l amintesc sub pseudonimul de K'Shu.
Acesta a plecat acasă mai bogat cu multe cărţi de joc şi câteva action figures World of Warcraft.


Need... more... Cryptic Command

Nu la fel de roz a fost situaţia la Dungeons and Dragons Miniatures. Ştiam că în Timişoara comunitatea de Minis e una mică, dar chiar mă aşteptam să vină din restul ţării mai mult de un om. Şi acesta timişorean. Drept urmare, în prima zi, concursul Constructed nu a avut loc şi masa rezervată jocului de Minis a fost cedată mult mai popularului Settlers of Catan.

Settlers of Catan este un boardgame care prinde foarte uşor la public şi cu fiecare ocazie atrage jucători pentru că e foarte uşor de învăţat şi foarte distractiv de jucat. De fiecare dată când sunt întrebat descriu Catan ca fiind „un fel de monopoly care nu e plictisitor".
În prima zi au avut loc o multitudine de jocuri demonstrative de Settlers of Catan până la ora închiderii, care a fost seara la 10. Nu ştiu ce au făcut participanţii, dar membrii staff-ului nu au prins foarte multe ore de somn înainte de...


Comunitatea de DnD Minis


Comunitatea din Ungaria, hotărâtă să ne ia premiile


Mândrul posesor al lui Drizzt Do'Urden

Ziua 2: *Altă metaforă potrivită situației*

A doua zi a început cam în același ton cu prima. Se pare că toată lumea s-a pregătit fizic și sufletește dinainte pentru două zile pline. Evenimentul principal de Magic the Gathering de a doua zi a fost un turneu Constructed Standard la care 34 de oameni și-au adus deck-uri de acasă, unul mai competitiv ca altul. După șase runde de swiss, cel mai bine clasați opt jucători au arătat noul star al jocului și anume deck-ul de control în cinci culori Quick and Toast (după părerea mea, cel mai plictisitor și nespectaculos deck pe care l-am întâlnit vreodată), dar deși a fost cel mai popular, nu au reușit să bată Kithkinii (niște pitici caraghioși, dar supărați rău de tot) ai lui Hatt Andras, câștigătorul locului întâi, nici elfii actualului campion național Andrei Vuia, care s-a clasat al doilea. Ziua a continuat ca și cea precedentă cu Booster Drafts pentru oricine dorea să joace și să facă rost de cărți noi.

La mesele de Warhammer 40 000, după încă două runde obositoare, câștigător ieșea Bogdan Anton (Chaos Space Marines), urmat de Mihai Popescu (Chaos Space Marines) și, în mod surprinzător, de singurul începător între oameni cu diferite grade de veteranism, Andrei Costache (Imperial Guard). Câteva ore mai târziu, se ținea concursul Golden Miniature, unde s-au votat cel mai bine pictate miniaturi. Subsemnatul nu a reușit cu un Space Marines Commander și cu un Dreadnought să îl surclaseze pe mult mai priceputul Raul Racolța, care a câștigat atât la categoria de infanterie cu un alt Space Marine Commander, cât și la cea de modele mari cu un Dwarf cu Shieldbearers.


Câștigătorul turneului de Warhammer gândindu-și ur[...]area mișcare...

La masa de World of Warcraft Trading Card Game s-a jucat un Booster Draft în șase jucători, câștigat de către Andrei Oarcea. Cei adunați acolo au continuat cu jocuri amicale până seara târziu.

Cel mai trist eveniment a rămas Dungeons and Dragons Miniatures cel fără de comunitate, unde nimeni în afară de doi oameni nu au participat la concursul de Sealed Booster Pack, acesta transformându-se într-un duel de trei runde la finalul căruia Victor Răduțiu câștiga marele premiu: un set de miniaturi promoționale „Legends of Drizzt".

Settlers of Catan a atras din nou un mare număr de participanți, dintre care mulți jucau pentru prima oară. De asemenea, oricine se uita la mesele de Catan putea observa cea mai mare concentrație de persoane de sex feminin de la convenție, în contrast cu 0% la majoritatea celorlalte jocuri, motiv pentru care multe persoane se gândesc în prezent să se apuce serios de Catan. La una din mese evolua colegul Zuluf, cu care m-am aliat într-unul din meciuri formând duetul diabolic Lolicarp & Lulzuf, ajutându-l să câștige contra lui Alin Vlăduca, marele câștigător al turneului de Magic the Gathering. Zuluf a reușit să se claseze pe un respectabil loc trei.


Premiile pentru care s-au întrecut participanții

Spre seară a avut loc festivitatea, unde toți câștigătorii și-au primit bine-meritatele premii și, în urma unei tombole, cei care au cumpărat marfă de la standuri au avut șansa de a câștiga două figurine McFarlane Dragons. După festivitate, mulțimea a început să se disipe, dar nu înainte ca cei interesați să facă o mică razie la standul cu marfă pentru a-și cumpăra ce mai doreau în materie de accesorii, cărți, miniaturi sau boardgames, iar jucătorii de Magic să trântească de mese clasoarele cu cărți pentru a face trade, moment în care toată lumea a început să adune cărți pentru deck-ul Quick and Toast, iar eu să stresez pe cineva care îmi părea cunoscut întrebându-l constant dacă nu cumva îl știu de la Games Academy Convention din Sibiu. Am realizat abia a doua zi că respectivul era un anume Sorel de pe forumul Level (15 minutes of fame), transformând convenția într-o adevărată reuniune Level.

Pe la orele 22, plecau și ultimii oameni din sală, lăsându-ne obosiți și cu o grămadă de curățenie de făcut, dar mulțumiți că totul a ieșit cum a trebuit și nu au fost eșecuri majore (poate în afară de Dungeons and Dragons Miniatures). Luminile se sting, Deckmaster Convention 2008 se încheie.

Aftermath

Indiferent ce așteptări ar fi avut oricine de la convenție, acestea au fost depășite. Chiar și ale organizatorilor. Se vedea pe fața tuturor acest lucru la final. Unii au plecat acasă cu mai puține premii decât aveau în plan, dar se observa că nimeni nu regreta participarea (poate doar faptul că nu jucau Catan). Cei interesați pot da un search pe YouTube cu termenii Deckmaster Convention pentru un montaj scurt.

Revin la ideea cu obiectivismul din primele paragrafe. Poate unii nu mă consideră imparțial pentru că laud convenția din moment ce am fost implicat direct în organizare, dar pentru cine nu mă crede, vă invit să îi întrebați pe oricare din participanți și o să vă confirme. Hai noroc și la mai mare. Deckmaster Convention 2009?

■ **Paul Policarp**

... și armata care i-a câștigat jocurile




COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3
Alege-ți aliatul. 31.10.08
Intră în bătălie alături de una dintre cele trei facțiuni din noul Red Alert 3. Fii învingător pentru gloria Imperiului Sovietic, apără-ți patria alături de Forțele Aliate sau combină tehnologia și mistica pentru victoria Imperiului Soarelui Răsare. Joacă online cu un prieten sau alege dintr-un grup de comandanți controlați de computer și luptă pentru a vedea cine va domina în bătălia terestră, navală și aviatică. Intră chiar azi în luptă!
redalert3.com
XBOX 360. LIVE
în magazine din 14/11/08
16+
www.pegi.info
© 2008 Electronic Arts Inc. EA, sigla EA, Command & Conquer și Red Alert sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Electronic Arts Inc. în S.U.A. și/sau alte țări. Toate Drepturile Rezervate. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE și siglele Xbox sunt mărci comerciale ale grupului de companii Microsoft și sunt utilizate sub licență acordată de Microsoft. Toate celelalte mărci comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.



O istorioară cu vrăjitoare

Din toată încrengătura de povești din universul Silent Hill, cea care a ieșit cel mai bine la suprafață este povestea derulată în SH1 (și lămurită oarecum în SH3). Asta nu neapărat pentru că ar fi cea mai valoroasă dintre liniile epice SH, ci pur și simplu pentru că a fost ecranizată. Este regretabilă de altfel (din punctul meu de vedere) decizia de a pune pe sticlă această rudă săracă a lui SH2, încărcată de violență gratuită și simbolistică de mâna a doua, blasfemie și personaje amorfe. Dar asta-i marfa - cu asta defilăm.

În ambele cazuri, centrul acțiunii este povestea unei fetițe pe nume Alessa. Ea are ghinionul ca mama ei să fie lidera unui cult bizar, satanic, care se hotărăște să o facă pe Alessa mamă-purtătoare a unui embrion demonic. Alessa nu colaborează însă și intervine episodul cu incendiul (probabil declanșat de mama ei), în care fetița suferă arsuri groaznice și este internată. Pentru a se salva de demonul care crește în ea, Alessa își fragmentează sufletul în două părți, din care o parte rămâne prinsă în Silent Hill, iar cealaltă se materializează într-un copil (Cheryl), pe care familia Mason îl găsește pe marginea unui drum. Harry Mason rămâne văduv, iar când fetița împlinește 7 ani, la insistențele ei, acesta o duce în Silent Hill. Aici începe de fapt SH1. Harry Mason o pierde pe Cheryl în ceața densă a orașului și începe o căutare, luptând cu monștrii care bântuie realitatea fragilă, mereu pe cale de a se transforma într-un coșmar. Abia la sfârșit, după un drum anevoios, află crudul adevăr: Cheryl și Alessa sunt de fapt una și aceeași ființă, iar existența lor este condiționată de apariția în lume a demonului Samael. În funcție de finalul primit, aveți șansa de a o salva pe Alessa și de a vindeca lumea de blestem (temporar, evident). Scurt și cuprinzător, cam asta ar fi povestea lui SH1.

Filmul prezintă o variantă destul de serios cosmetizată a poveștii. Probabil pentru a crea o legătură mai puternică între personaje (adică cea mamă-fiică, fiindcă nu vreau să cred că este vorba doar despre „body mechanics"), rolul lui Harry din joc e preluat de Rose, interpretată de Radha Mitchell. Ea are un soț care nu este mort (este „alive and kicking") și este jucat chiar de actorul Sean Bean. Legătura dintre cele două fetițe este aproximativ fidelă celei din joc, însă contextul diferă total. Secta satanică din joc este înlocuită în film cu un fel de sectă extremistă neoprotestantă, cu o lideră fanatică. Mama fetei nu mai este principalul personaj negativ al intrigii, ci se dovedește a fi victima stupidă și obedientă a unei societăți închistate. Membrii sectei o ard pe rug pe fetiță pentru „vina" de a fi un copil nelegitim. Dar Alessa supraviețuiește și, din cauza șocului, dezvoltă puteri paranormale care modifică realitatea din Silent Hill după coșmarurile ei.

Fără să se chinuie să dea penibilele explicații cu reîncarnări care au apărut în SH3, filmul trântește destul de clar că Sharon, copilul adoptat de Rose și Cristopher, e manifestarea laturii luminoase care a rămas în Alessa - și cu asta basta. Sharon are frecvent coșmaruri în care vorbește despre un loc numit Silent Hill, unde nu a fost de fapt niciodată.

Din momentul în care Rose se hotărăște să o ducă pe Sharon acolo pentru a lămuri problema, are și ea un accident la intrarea în oraș, iar noi ajungem cam în același punct ca și în SH1. Diferența este că pe urmele fetei se află acum o mămică isterică și foarte determinată. De această dată, accidentul cu mașina este unul fatal, iar noi aflăm că există întoarcere din Silent Hill, nu însă și de pe lumea cealaltă, lucru destul de evident în final. Din nou, cam aceasta este pe scurt intriga filmului, restul e... căutare.

Știați că...

- Cândva spre 2010, site-ul IMDB anunță apariția celui de-al doilea episod al seriei de filme Silent Hill. Până atunci, putem spune că jocul a scos capul pe marele ecran doar prin filmul din 2006 cu Sean Bean și Radha Mitchell, în regia lui Cristophe Gans (Pactul lupilor). Sincer, sper să nu avem un fel de Rambo 5 în al doilea episod.

Consumabile – i.e. Monștri

Monștrii sunt copiați destul de fidel după cei din joc și chiar îmbunătățiți. Coregrafia este excelent realizată și am o vagă bănuială că ar fi mâna unor japonezi la mijloc. De la viermi umanoizi la asistente de coșmar, totul a fost foarte minuțios transpus în mișcările și costumele actorilor. Surpriza seriei este că în film apare celebrul Pyramid Head în persoană, deși el nu are nicio treabă cu povestea de aici, fiind importat direct din SH2. Cu toate acestea, își îndeplinește foarte bine rolul de demon suprem. Este de înțeles de ce l-au băgat în peliculă. Este celebru, nostim și e bun la reparații. Samael, în pos-

„Congratulations Rose...your reward is the truth" (Alessa/Sharon)




Pyramid Head, invocat din Silent Hill 2


„The Janitor"

tura de dragon înaripat din joc, este mult mai banal pe lângă el. Deci înlocuirea lui cu Pyramid Head a fost o decizie comercială adecvată. Producătorii au mizat suficient de mult pe el încât să îl pună pe una din variantele de afiş. Daemon babies nu lipsesc nici ei la apel. Rose se încurcă printre ei la un moment dat, având în vedere că se comportă ca în joc, adică încearcă să te prindă de picioare şi să te imobilizeze.
Singurii care par să lipsească sunt câinii, în schimb gândacii scârboşi de bucătărie sunt nelipsiţi şi au o simbioză ciudată cu Pyramid Head, pe care îl urmează pas cu pas. Asistentele bântuie coridoarele înguste din spital, având în vedere că este arealul lor natural şi au aceleaşi costume albe cu bonetică şi pătate de sânge, iar feţele sunt ascunse în spatele unor măşti. Mişcările lor contorsionate sunt mai artistice decât ale modelelor din joc şi foarte sugestive. De altfel, toată echipa de coregrafi şi actori a făcut aici o treabă excelentă.


Lanterna şi harta ambiguă (jos), simboluri esenţiale pentru Silent Hill



Oraşul

Spre deliciul fanilor, pe urma lui Harry, Rose străbate Silent Hill pas cu pas, trecând prin multe locuri dragi şi pline de amintiri. Răscrucile ceţoase, străzile înguste, scările lungi, şcoala, spitalul, biserica, bowlingul... Chiar şi firmele magazinelor sunt copiate – vă aduceţi aminte de Nathan Drugs?

Oraşul este foarte fidel redat, de la clădiri până la ninsoarea ciudată. Şoselele surpate, prima dovadă clară că ceva merge foarte prost, blochează şi aici drumul, închizându-i pe nefericiţii din interior. Şcoala e la fel de înfricoşătoare şi de pustie, poate un pic mai dărăpănată decât în joc. Liftul e la fel de ruginit şi de claustrofobic, fiind cel care o duce pe Rose cu o viteză ameţitoare până la ultimul nivel, în sălaşul demonului.
Alte lucruri uşor de recunoscut sunt mesajele scrijelite pe bănci, graffitti-urile, indiciile şi însemnele oculte care apar fugitiv la o întoarcere a camerei. Fetişul scârbos cu toaletele însângerate este şi el redat în toată splendoarea-i, deşi m-aş fi putut lipsi de aspectul ăsta; presupun totuşi că cineva a fost fericit să observe detaliul.


Fiecare cu treaba ei: Rose zbiară, iar Cybill trage-n tot ce mişcă

Personajele jocului

Harry Mason.



Mânitorul pistolului şi al lanternei, personajul pe care îl conduci.
Nu are o psihologie de o profunzime deosebită şi, din punctul ăsta de vedere, Rose e mai puţin transparentă şi mai bine conturată. Manualele şi apocrifele sugerează că are vreo 32 de ani şi este un scriitor lipsit de prea mare succes, dar asta e deja legendă urbană.
Cea ce pare să îl definească (poate unicul lucru de fapt) este grija pentru fiica sa Cheryl. În nici un caz nu este 007 al lumii horror sau vreun Terminator.
E mai degrabă un tip obişnuit care face faţă destul de greu situaţiei. Dă când cu toporul, când cu ţeava, dar cel mai adesea pune întrebări tâmpite (de genul „unde e fică-mea ?") când e clar că n-o să-i răspundă nimeni.
Replică definitorie : „Have you seen a little girl? about seven... this tall… black hair..."

Alessa/Cheryl.



Obiectul căutărilor tale. Creatoarea unui univers de coşmar în care totodată se pierde. Nu o vezi aproape deloc, cu excepţia unor filmuleţe destul de scurte şi a finalului. Folosită de mama ei într-un ritual diavolesc.

Cybil poliţista.

Personaj ajutător. Este destul de provocatoare faţă de Harry şi îl susţine uneori. Prinsă în acelaşi limbo, probabil din cauza unui accident de circulaţie. Din păcate, interacţiunea cu ea este minimă (ca şi cu celelalte personaje de altfel). Dacă joci bine, poţi să o salvezi şi cam asta e singura ta consolare.



Dahlia Gillespie.

Mamă dementă şi denaturată. Lidera unui grup satanist şi mare preoteasă. Nu e genul de tipă pe care ai vrea s-o întâlneşti într-un supermarket. Unul dintre cele mai sinistre personaje create vreodată.



Doctorul Kauffmann.



Un intrigant ciudat, implicat în trafic de droguri şi membru al sectei. Cu toate acestea, are un rol important în final. Nu are niciun ecou în film, cu excepţia izbitoarei asemănări fizice între poliţistul din film şi modelul 3D. Aţi remarcat?

Lisa Garland.

Asistenta care o îngrijeşte pe Alessa în spital, după incendiu.
Dependentă de drogurile traficate de Kauffmann şi la început supusă membrilor sectei, se revoltă ulterior şi trece de partea lui Harry, pe care îl ajută.



Personajele filmului

Rose Da Silva (Radha Mitchell).

Bună, mămoasă, cu un shotgun în mână, tot ceea ce îţi poţi dori în preadolescenţă de la o educatoare.
Arată mai bine ca Harry (d'oh!) şi aleargă mai frumos.
Personal, mi se pare o actriţă bună şi este destul de convingătoare în acest rol. Are evident mai multă carne ca personaj decât Harry. Replica definitorie: „don't you know a mother is God in the eyes of her child?".

Christopher Da Silva (aka Sean Bean).

(Ne)Fericitul soţ al lui Rose şi unul din actorii mei favoriţi. Când Rose pleacă de acasă împreună cu Sharon în Silent Hill, soţul vine după ea şi încearcă să o găsească, evident în zadar. Replica definitorie se derulează la telefon şi e ceva de genul: „Rose? Rose?! Hello? Rose? Where are you Rose? Can you hear me?".

Alessa/Sharon (aka Jodelle Ferland).

Are cam acelaşi rol ca şi în joc. Un drăcuşor de fată care aleargă peste tot şi după care aleargă şi Rose ca după Iepurele de Martie. Arsă pe rug (de fapt pe grătar) din ordinul maleficei Christabella pentru vina de a fi un copil nelegitim. Replica definitorie: „Congratulations Rose... your reward is the truth".

Cybil.

Ca aspect, copie fidelă a celei din joc, totuşi cu un temperament mult mai neplăcut. În film e cam bătută în cap şi acţionează exact ca un law enforcer paranoic şi trigger-happy. O arestează întâi pe Rose, dar mai apoi o ajută. O sfârşeşte destul de tragic pe grătar într-o scenă cam sângeroasă.

Dahlia Gillespie.

Cu totul altă mâncare de peşte aici. În film e doar membră a sectei şi acceptă să-şi trimită fiica la eşafod pentru că „aşa i se zice".
Exemplu de mamă inconştientă şi denaturată. Într-un fel ciudat îmi aminteşte de mama lui David Copperfield prin felul în care este manipulată de lidera sectei.

Christabella.

Personaj care apare doar în film şi care o concurează prin infamie pe Dahlia din joc. Jucată de Alice Kriege pe care poate aţi mai văzut-o în serialul Dune, în rolul mamei lui Paul Atreides. Este o actriţă de excepţie, după părerea mea, deşi rolul său de aici rămâne destul de clişeic. Nu ţin minte nicio replică întreagă, dar totuşi îmi amintesc că zicea foarte des lucruri de genul „you need to be cleansed... the child needs to be purged... we shall all be purified by fire" şi alte asemenea reminiscenţe inchizitoriale. Poate că, de fapt, nu era o femeie rea în sinea ei şi totul ar fi rămas la nivel de sexy role-play dacă ar fi întâlnit persoana potrivită... glumesc desigur.
O sfârşeşte literalmente în bucăţi după ce atârnă vreo 30 de secunde în aer spânzurată cu sârmă ghimpată şi dând frenetic din picioare.

Asistenta.

Rol mai mult decorativ, adusă în film doar ca un ecou al jocului.













Gameplay şi filmplay

La fel ca Harry, Rose pare pierdută fără o hartă. Probabil că scena în care memorează un plan de imobil pentru ca apoi să parcurgă în fugă coridoarele este de neînţeles pentru cineva care nu a jucat SH, dar odată ce joci, te trezeşti făcând acelaşi lucru: memorezi o serie de mişcări stânga-dreapta-dreapta-faţă-stânga după care stingi lumina şi fugi. Rose se conformează şi ea. Stinge lumina când e nevoie, se strecoară printre asistente ca să nu-şi consume muniţia şi foloseşte hărţile ca un gamer experimentat. Ar fi fost tare ca la nivelurile speciale să apară scris jos „I don't have a map of this area" dacă aveai cumva reflexul de a apăsa TAB în timpul filmului. Lanterna şi radioul îşi fac bineînţeles apariţia şi cineva chiar dă explicaţii referitoare la utilitatea lanternei şi la felul în care aceasta atrage monştrii. Aici totuşi munca de pistolar cade mai mult în slujba lui Cybil, care împuşcă, bate şi dă pumni în gură cu o eficienţă care îţi aduce mai degrabă aminte de un joc de acţiune. Rose se ocupă mai mult de descifrat indicii, de zbierat, de leşinat şi de urmăriri prin coridoare murdare, dar simbioza e reuşită - fiecare cu treaba lui, nu?

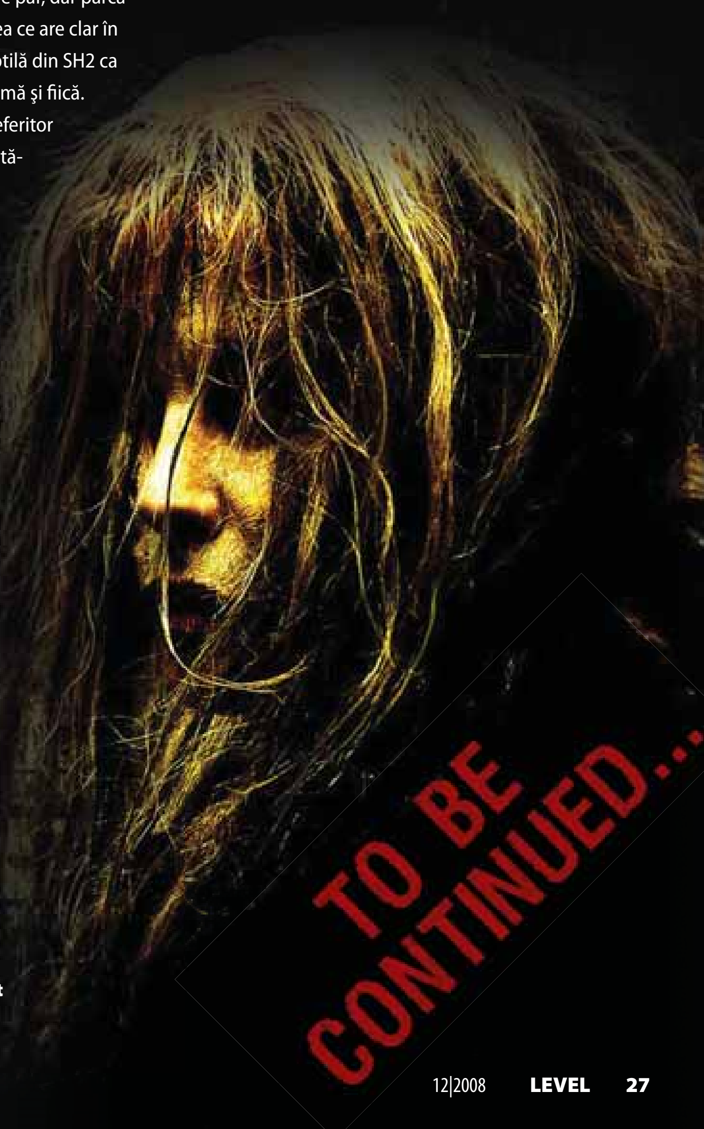
Concluzie

Trebuie să recunosc că, deşi rămâne o creaţie tipică pentru Hollywood, filmul depăşeşte jocul din anumite puncte de vedere, chiar şi prin simplul fapt că umanizează personajele. Acţiunea este mai trasă de păr, dar parcă mai vie şi cu implicaţii mai profunde. Ceea ce are clar în plus, şi aici poate e o influenţă foarte subtilă din SH2 ca analiză psihologică, e legătura dintre mamă şi fiică. Este totodată mult mai puţin ambiguu referitor la poveste şi poate fi considerat de sine stătător. Spun acest lucru deoarece fără clarificările din SH3, care a apărut la câţiva ani după SH1, nu cred că povestea jocului ar fi putut fi înţeleasă deplin şi sincer mă enervează genul acesta de exploatare comercială.
Cu alte cuvinte, filmul e liber de simbolurile inutile şi de aiurelile care în joc ajung să te agaseze în cele din urmă. Fără a avea neapărat pretenţiile unui film de artă, filmul Silent Hill are nişte momente foarte reuşite, cum ar fi de pildă căutarea lui Christopher şi a lui Rose, simultane şi în acelaşi loc, dar în planuri diferite ale existenţei. Finalul este excelent şi spune în câteva cadre ceea ce jocul nu vrea sau nu poate să spună după ore bune pierdute în faţa ecranului. Dacă vreţi o recomandare, pledez cu certitudine în favoarea filmului.

■ **Mandrake Root**

Foarte interesant, membrii sectei, ca şi conducătoarea lor, fac semnul mano cornuta înspre „vrăjitoare". M-am întrebat la început de ce. Am aflat ulterior că acest semn are cu totul altă semnificaţie în ţările mediteraneene decât în cultura modernă, însă este atât de ambigu şi de neclar încât vă las plăcerea unui studiu aprofundat. A fost popularizat cel mai probabil de Dio, la un moment dat solist al Black Sabath, devenit semn universal pentru metal! şi rock! dar pe care el însuşi recunoaşte că nu prea ştie de ce îl face pe scenă. Ca să nu vă las complet în ceaţă, pot să presupun că lidera sectei îl face cu rol de protecţie împotriva maleficului. Este totuşi unul dintre aspectele stupide ale filmului...





PC X360 PS3

BATMAN ARKHAM ASYLUM



GEN: Action **PRODUCĂTOR:** Rocksteady Studios **DISTRIBUITOR:** Eidos Interactive **LANSARE:** 2009 **ON-LINE:** N/A

Why so serious?

Jocuri după filme, har Domnului, s-au făcut multe. Jocuri după benzi desenate, la fel. Şi filme după jocuri. Industria de divertisment se plagiază pe sine la nesfârşit, încercând parcă să ajungă la o omogenizare completă şi să se transforme într-o pastă primordială gri. Nu că acesta ar fi un scop din cale-afară de nobil, dar dacă ne uităm la majoritatea exemplelor din categoriile enumerate mai sus, pasta e mai mult maro decât gri.

Să nu generalizăm, însă. Au fost şi câteva adaptări bune, dar se pot număra pe degetele unei Powerpuff Girl. Desigur că cea mai genială (da, am folosit grad de comparaţie la superlativ absolut) capodoperă a fost recenta realizare a lui Chris Nolan, şi anume renumitul The Dark Knight. Nu mă interesează cât de subiectivă vi se pare afirmaţia mea, pentru că am dreptate. Nu o fi el chiar cel mai bun film al tuturor timpurilor, dar e clar cel mai bun al ultimei perioade. Pe lângă redefinirea şi reinventarea genului de film cu super-eroi, The Dark Knight a mai făcut ceva: a transformat franciza Batman într-o mină de diamante făcute din sângele cristalizat al lui Bill Gates. E drept că Arkham Asylum era planificat dinainte să apară The Dark Knight, dar succesul filmului a generat suficient hype cât să asigure succesul jocului cel puţin pe plan financiar. Desigur, pe mine nu mă interesează câţi bani scoate Eidos din Arkham Asylum, ci cât de bun o să fie jocul acesta şi de ce naiba nu scot următorul Legacy of Kain. Dar asta altă dată. Deocamdată…Arkham Asylum.



Tablou cu titlul „Nu te pui cu Batman, bă!"

Ce te uiţi ca liliacul la Spitalul 9?

Arkham îşi are originile în scrierile domnului Lovecraft, care, dacă ar fi viu, ar scoate bani serioşi din drepturi de autor la câtă lume se inspiră din ele, şi era un oraş fictiv care conţinea un sanatoriu. La fel, în universul DC, galaxia Batman, Arkham Asylum e, după cum îi sugerează numele, tot un spital de oameni cu probleme în pod situat în apropierea oraşului Gotham. Aici sunt închişi majoritatea inamicilor lui Batman, în mare parte pentru că sunt toţi nişte degeneraţi cu complexe care l-ar fi făcut pe Freud să îşi deschidă lanţ de sanatorii. Printre aceştia îi numărăm pe Pinguin, Scarecrow, Mister Freeze, Poison Ivy, Killer Croc şi, preferatul meu (care sper din suflet că va fi villain-ul principal din următorul film al lui Nolan), The Riddler.

Arkham Asylum este de asemenea şi numele unei benzi desenate de Grant Morrison, pe care încă nu am citit-o, dar e una din sursele care a stat la baza multor adaptări ale lui Batman, a interpretării lui Heath Ledger din ultimul film şi, evident, a jocului de faţă. Jocul începe cu noi în rolul Cavalerului Întunecat



La vânătoare



Bau!



Un liliac supărat

ducându-l la Arkham pe nimeni altul decât Joker. Evident că acesta scapă şi, printr-o „coincidenţă" bizară, restul deţinuţilor din Arkham evadează şi ei. Batman e cel care trebuie să-i oprească înainte de a descoperi... ceva. Da, se pare că undeva în Arkham este un secret bizar şi întunecat care, în mâini rele, poate să bla bla bla bla bla bla. Sper doar să nu fie ceva ruine antice care pot transforma pe cineva în zeu sau alte idioţenii de-astea de care presupun că ne-am săturat cu toţii.

Alte personaje care vor apărea ca aliaţi ai lui Batman vor fi Comissioner Gordon şi fiica lui, Barbara, care ne va ghida prin radio ajutându-ne să navigăm prin imensul sanatoriu Arkham.

Batman: Chuck Norris/ Colombo/Mac Gyver

Action/adventure e cel mai tâmpit termen din industria gaming-ului pentru că întotdeauna e vag, impropriu folosit şi poate fi rezumat ca „fugi, sari, te baţi şi activezi mânere". Aşadar, nu o să mă chinui să încadrez Arkham Asylum într-un gen cu titlu inventat de Înaltul Consiliu al Porumbelului (Yahtzee), ci voi enumera doar elementele de gameplay în continuare.

În primul rând, Batman e un luptător şi se foloseşte de artele marţiale pentru a-şi doborî inamicii. Avem în acest sens trei tipuri de acţiune: atac, *stun pe româneşte pentru că am lapsus la traducere, un atac cu care lăsăm inamicii incapabili de a acţiona pentru scurt timp* şi aruncare. Desigur că acestea vor putea fi combinate în combo-uri (se pune ca redundanţă?) şi vom avea şi un combo multiplier asemănător celui din Fable, care va determina exact câtă experienţă primim. Tadaaaaam! Da, aţi auzit bine: experienţă. Omul liliac va creşte în „nivel" oarecum şi îşi va putea îmbunătăţi echipamentul şi priceperea în luptă cu ajutorul acestor puncte de



Pariu că nimereşte?

experienţă.

În al doilea rând, Batman e discutabil cel mai bun detectiv din lume, poate depăşit doar de mai sus numitul Colombo care dă fiori criminalilor când rosteşte infamul: „one more thing...". În acest sens, Cruciatul cu Capă are un arsenal demn de CSI: Gotham City, inclusiv un analizor de amprente şi probabil o lumină cu ultraviolete pentru a detecta diverse pete dubioase prin celulele pacienţilor. Tot aici sper din nou că o să ne întâlnim cu The Riddler.

În al treilea, dar nu şi ultimul rând, Batman e un handy-dandy-jack-of-trades şi foloseşte gadgeturi pentru a face diverse chestii. Vom vedea clasicele batarang-uri folosite ca arme, cârligul de agăţat de grinzi şi pereţi şi multe altele. Pe parcursul jocului vom găsi diverse obiecte pe care le vom putea asambla sau utiliza pentru a crea noi gadgeturi sau a le îmbunătăţi pe cele vechi. Ni se promite de asemenea că nu vom găsi „bat tools" la tot pasul, ci doar în Batcave-ul secundar aflat convenabil exact sub Arkham. Partea cea mai bună e că acest Deus Ex Machina face parte din canonul oficial, deci nu e ceva încropit pe loc de producătorii de la Rocksteady.

Vom mai avea şi momente de stealth, pentru că e la modă, dar producătorii preferă să le denumească „predatory moments". În aceste momente prădătoare ne vom bate joc de minţile şi aşa şubrede ale inamicilor, aruncând cu cadavre, punând pe replay strigătele victimelor dinainte, et cetera, et cetera, până când îi prindem într-o stare vulnerabilă şi lovim.

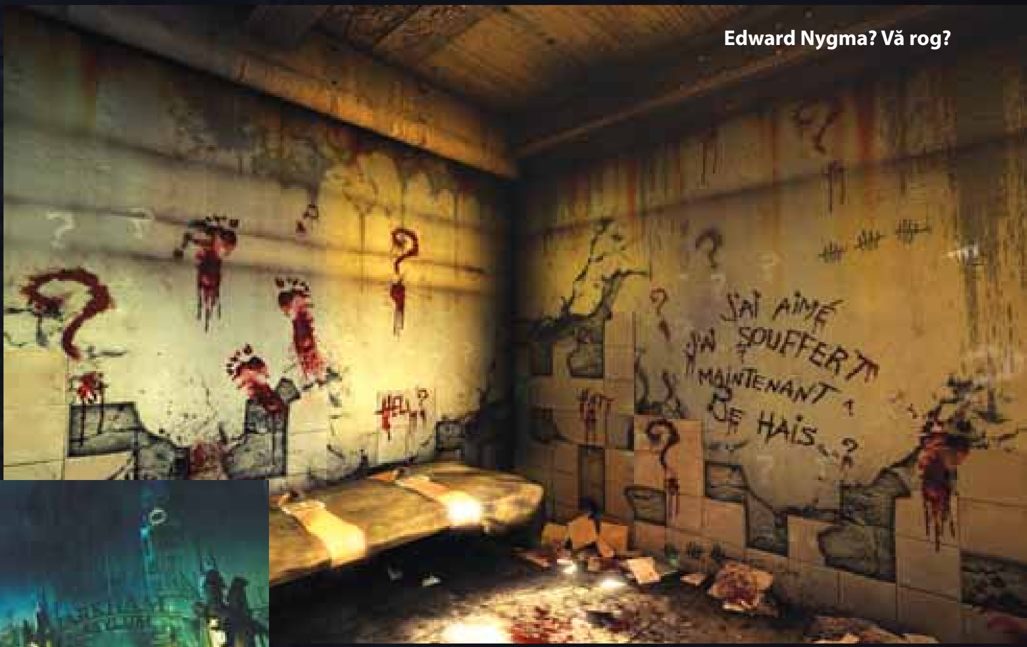


Şefu', hai să-ţi zic un banc...



Să fie Killer Croc?

Peisaj bacovian



Edward Nygma? Vă rog?

Vizual, jocul arată foarte bine. E întunecat şi claustrofobic, deci exact cum ar trebui să fie. Producătorii par a fi luat cele mai bune părţi din ambele surse notabile, şi anume benzile desenate şi filmele lui Nolan. Costumul este clasicul negru cu gri, dar arată mult mai mult ca o armură decât ca un strat subţire de spandex între Batman şi inamic.

Sunt curios cum va fi atmosfera din joc. Peisajul pare că va contribui foarte mult la aceasta cu tot cu calităţile enumerate mai sus, dar fără să fi jucat, nu mă arunc în afirmaţii. Foarte probabil că ne va ţine în priză atât vizual, cât şi sonor. Personajele nu sunt multe şi sunt în principal negative, iar inamicul central va fi Joker, în costumul clasic din benzile desenate, cu fizionomia lui Jack Nicholson, machiaj asemănător cu al lui Heath Ledger şi vocea lui Mark Hamill (da, Luke Skywalker), promiţând astfel o interpretare mai mult decât satisfăcătoare.



I'll be back, Batsy!

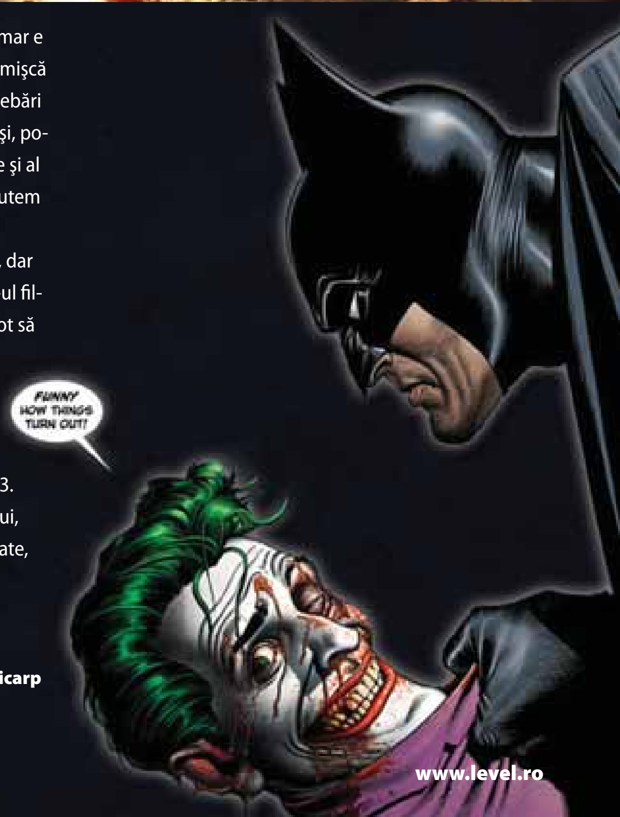
Alte chestii promise sunt libertatea de mişcare prin Arkham şi prezenţa puzzle-urilor de perspicacitate în stil CSI. Nu ştiu cât de bine se vor integra acestea într-un joc al cărui scop primar e de a bate tot ce mişcă şi de a pune întrebări mai târziu. Totuşi, povestea este scrisă de un veteran al benzii desenate şi al serialului de animaţie, anume Paul Dini, deci ne putem aştepta la calitate.

Nu pot să spun că sunt un mare fan Batman, dar m-a prins şi pe mine hype-ul filmelor recente, aşa că nu pot să trec cu vederea jocul celor de la Rocksteady, dar din păcate îl vom vedea doar cândva în 2009 pe PC, XBox 360 şi Playstation 3. Până atunci, slavă Domnului, există destule benzi desenate, desene animate şi filme cu Cavalerul Întunecat.

■ **Paul Policarp**



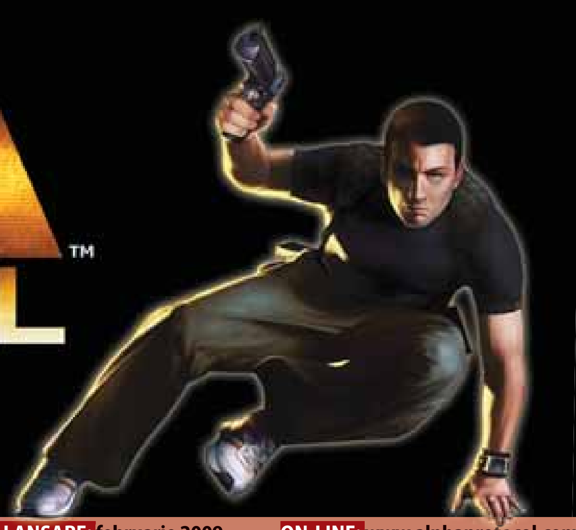
I'll be back, Batsy!




FARCRY 2
"JOCUL ANULUI"
- PC ZONE
NOIEMBRIE 2008
WWW.FARCRYGAME.COM
PC DVD ROM
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
UBISOFT
© 2008 Ubisoft Entertainment. Toate drepturile rezervate. Far Cry, Ubisoft si sigla Ubisoft sunt marci comerciale ale Ubisoft Entertainment in sua si/sau alte tari. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, si sigla Xbox sunt marci comerciale ale grupului de firme Microsoft. "PS", "playstation" si "ps3" sunt marci comerciale sau marci inregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc.

PC X360 PS3

ALPHA PROTOCOL™



Ghid de educare a masculului alfa

GEN: RPG **PRODUCĂTOR:** Obsidian Entertainment **DISTRIBUITOR:** SEGA **LANSARE:** februarie 2009 **ON-LINE:** www.alphaprotocol.com

O să vă pun o întrebare simplă. De ce am mai avea nevoie de eroi? Lumea în care trăim ne taie sistematic macaroana când vine vorba de cavalerisme şi băgat în seamă. Mai precis, lupta cu morile de vânt, palpabile sau fictive, nu mai are farmec deoarece este sugrumată de sârgul maselor de anonimi care servesc sau slăvesc orbeşte legea. Desigur, diferitele instituţii ne securizează viaţa, dar ordinea impusă de ele ne suprimă orice avânt. Şi atunci, de eroi nu mai avem nevoie ca să ne simţim în siguranţă. Avem nevoie de ei ca să evadăm. Eroii sunt, înainte de a fi eroi, modele. James Bond a fost, încă de pe vremea lui Sean Connery, întruchiparea stilului, a clasei, dar şi a excesului de testosteron. Înainte de a fi rebel, James Bond era educat şi, în imaginaţia colectivă, statutul şi inteligenţa lui erau cele care îi permiteau să arunce cu nonşalanţă totul în aer. Imaginea luminoasă a eroului-spion ne-a orbit dintotdeauna. L-am înghiţit ca atare, parcă ar fi fost etern şi infailibil, mai ceva ca pe eroii semizei ai antichităţii. Ignorând în totalitate faptul că poate şi James Bond a avut un început, o perioadă în care minunatele lui partenere l-au respins în prima seară fiindcă Bond-Boy nu şi-a ascuns cu destul fond de ten coşurile de pe nas.

Doar fiindcă noi suntem prea ocupaţi să le gândim pe toate, nu înseamnă că în studiourile de producţie de la Obsidian Entertainment nu poate să miroasă a creiere arse. În căutarea ezoterică a lucrurilor care nu au fost spuse încă în gaming, producătorii s-au împiedicat tocmai de copilăria lui James Bond.

Şi au hotărât să izbească jucătorii cu o nouă denumire pompoasă. Aceea de Spy RPG. Doar că, fiindcă studiourile Obsidian au în portofoliu titluri precum KotOR2 sau Neverwinter Nights 2, reîntoarcerea la realitatea modernităţii după atâta „fe" şi „se fe" pare o improvizaţie. Un experiment care să ne facă să uităm de James Bond şi Jason Bourne.



Aşteptând răzbunarea

Bthorton... Jmichael Bthorton

Cea mai mare provocare pe care o va întâmpina eroul alăptat de studioul din pietre preţioase va fi să îşi facă loc printre imaginile sacre ale meseriei de spion. Evoluţia sa va fi anevoioasă deoarece concurenţa are pe puţin trei filme în spate, o coerenţă a imaginii bazată pe romane recunoscute sau, în cazul lui James Bond, aproape 50 de ani de existenţă la costum. Ce e mai rău, personajul nu respectă regula de aur a eroilor spion, şi anume să aibă JB ca iniţiale. Suficient pentru ca publicul plictisit şi încuiat în dogmă să nu îl remarce. Obsidian mizează aici pe unicul fapt că, oferindu-i-se posibilitatea să îşi „educe" personajul în meseria de spion, jucătorul se va simţi automat ataşat de el. Iată că Michael Thorton, nimeni altul decât subiectul bârfei de faţă, nu mai trebuie să fie nici elegant, nici Don Juan. El se poate afişa în budigăi de hip-hopper atâta timp cât gamer-ul exigent îl va lua şi scutura bine pe parcursul experienţei de joc. Vorba ceea, myth busted. Fiindcă şi James Bond a fost odată Ion Creangă. Şi Chuck Norris, înainte să fie deasu-



A view to a kill



Slo-mo jumping


Aproape "Mafia"

pra lui Dumnezeu, şi-a scris propriile „Amintiri din copilărie".

Premisa de la care pornesc producătorii pare că este atât de solidă, încât, uitând regula oricărui RPG, Alpha Protocol ne învaţă că doar haina face cu adevărat pe om. Cu alte cuvinte, uitaţi de personalizarea aspectului personajului. Deşi veţi putea schimba nenumărate outfit-uri ca să vă ajute în diferitele misiuni din joc, faţa de „Prison Break" a personajului trebuie să vă rămână întipărită pe retină. Vorbim aici de viitorul spionajului internaţional. Poate de sequel-uri, poate de filme şi cărţi. Şi cu toate acestea, imaginea lui Thorton este una din cele mai şterse pe care le-am văzut în jocurile de până acum. Comparaţi-l cu mişcările şi aerul suav al lui Altair din Assassin's Creed sau cu palul Geralt din The Witcher. E posibil ca lipsa oricărei aure de fantastic să scadă din farmecul spionului modern, dar Michael Thorton pare o euglenă verde blocată în fotosinteză, aruncată între fiinţe evoluate.


Stranger in the night

Ceva e putred în Europa de Est

Povestea din joc este încă destul de ceţoasă, dar producătorii ne asigură că va conţine destule situaţii tensionate şi schimbări neaşteptate încât să rămânem cu impresia unui action alert. Michael Thorton este un spion instruit ca la carte, plătit de guvernul american să elimine orice ameninţare de importanţă naţională. Atâta doar că băiatul nu a înţeles încă substanţa teoriei conspiraţiei. Şi, în momentul în care un avion este doborât în estul Europei de o aparatură militară de origine americană, spionul, care este trimis să investigheze, devine victima planurilor neortodoxe ale superiorilor. Ca de obicei, se pare că întreaga lume este în pericol şi, pentru a reuşi să o salveze, Michael apelează la protocolul alfa, o directivă de guvern la care de obicei aveau acces numai spionii mai experimentaţi. Chiar dacă nu ştim CE se povesteşte exact, ştim CUM se va povesti. Obsidian a promis că fiecare misiune din joc va avea contribuţia sa la storyline-ul principal, iar finalul va fi o îmbinare a tuturor hotărârilor luate pe parcursul jocului.

În plus, hotărârile vor afecta şi firele narative secundare sau chiar modul în care vor decurge anumite misiuni. De exemplu, la o recepţie aveţi posibilitatea să vă certaţi cu securitatea de la intrare sau să vă puneţi bine cu paznicii. În momentul în care va avea loc o încăierare în interior, în primul caz veţi lupta şi contra securităţii, în timp ce în al doilea ea va fi de partea voastră. Aici ajungem la esenţa jocului şi a noului personaj spion: posibilitatea de a alege.

Michael Thorton este unic printre spioni fiindcă el nu este blocat din start în imaginea eroului care vine să facă curat în criminalitatea locală. Nu este cavalerul de pe calul alb, deci are posibilitatea să aleagă o atitudine diferită faţă de fiecare problemă pe care o întâlneşte în cale. Este uman.

Şi pentru a sublinia şi mai mult realismul jocului, producătorii au revoluţionat sistemul de dialog. În Alpha Protocol jucătorului nu i se va mai da răgazul să îşi aleagă răspunsul într-o conversaţie.

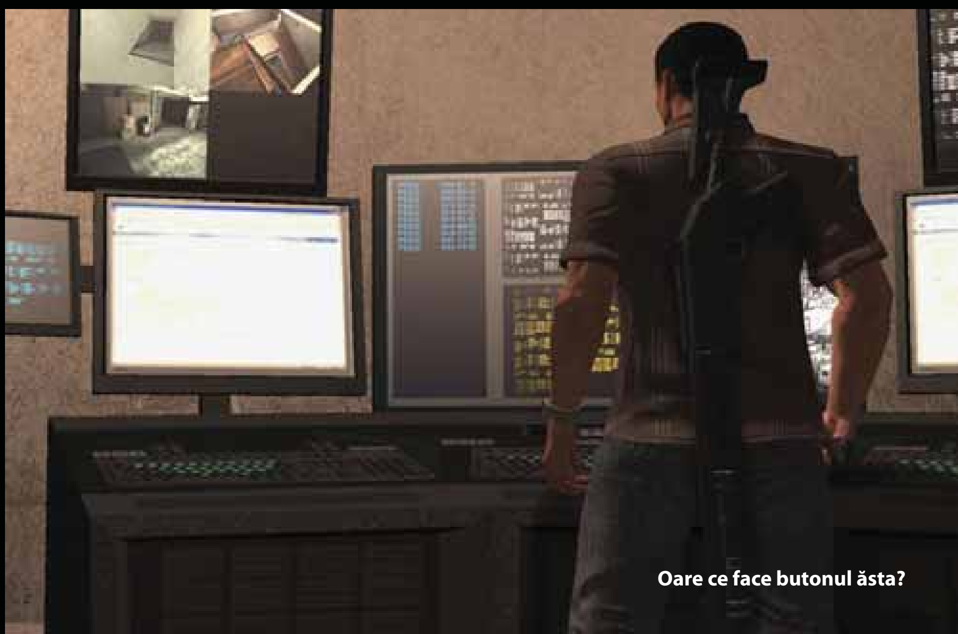
Ca şi în cazul real, lui i se va da un timp limitat să proceseze afirmaţiile interlocutorului şi să aleagă un răspuns adecvat.

În caz că jucătorul nu va reuşi să aleagă un răspuns la timp, personajul cu care interacţionează va reacţiona ca în faţa unui individ asocial sau inadaptat.

Mai grav, nu va fi cale de întoarcere. Şi în acelaşi timp, rejucabilitatea titlului va spori fiindcă jucătorul nu va mai avea timp să deducă urmările celorlalte opţiuni de dialog.

Decizii, decizii

Alegerile pe care va trebui să le faceţi în joc nu se opresc aici. Obsidian a renunţat la sistemul D&D sau la cel simplificat de clase din KotOR pentru a face loc unui sistem de


Oare ce face butonul ăsta?


Alt Bin Laden


The man with the golden gun





Pumnul din barbă



Putem scoate sângele?

înaintare în nivel liber asemănător cu ce cunoaştem din seria Fallout. În niciun moment jucătorul nu este limitat. Să nu uităm că Michael este bine instruit în meseria sa de spion, deci poate să îşi folosească toate abilităţile din dotare.

Investirea punctelor de experienţă în anumite caracteristici atrage după sine deblocarea unor abilităţi noi, idee care aduce mult cu Mass Effect. De exemplu, deşi spionul poate să folosească eficient pistolul de la începutul jocului, fără să rateze o lovitură critică, la un nivel mai ridicat el dispune de o abilitate care încetineşte timpul şi îi permite să aleagă trei ţinte pe care să le lovească concomitent cu o mişcare artistică.

Altă abilitate îi permite să tragă un timp limitat fără să îşi consume muniţia. Abilităţile din joc se vor axa pe trei direcţii principale: spionul va putea să se folosească excesiv de arsenalul din dotare, va putea să se specializeze pe infiltrarea în rândurile inamicilor sau va putea deveni un mic obsedat de tehnologie, care să hack-uiască securitatea inamică. Producătorii nu au mărturisit încă dacă spionul va avea şi abilităţi de manipulare, dar ar fi o decizie total nestrategică să fie excluse în joc.

Jucătorul va putea să aleagă şi cum să îmbunătăţească arsenalul personajului. Între misiuni, el se va refugia în „safe-house-uri", baze securizate ale spionilor, de unde se va putea aproviziona cu arme noi sau îşi va putea îmbunătăţi aparatura curentă cu module noi şi noi tipuri de gloanţe. Varietatea obiectelor disponibile s-a anunţat a fi satisfăcătoare, de la Kalash-uri şi puşti cu lunete la grenade sau „cadouri speciale". Dar aceste baze nu trebuie tratate doar ca puncte de răgaz. Tot în aceste locuri personajul se va putea documenta despre misiunile curente şi va putea interacţiona cu personaje care să schimbe firul povestirii.



And...poc!

Alpha... stadiu

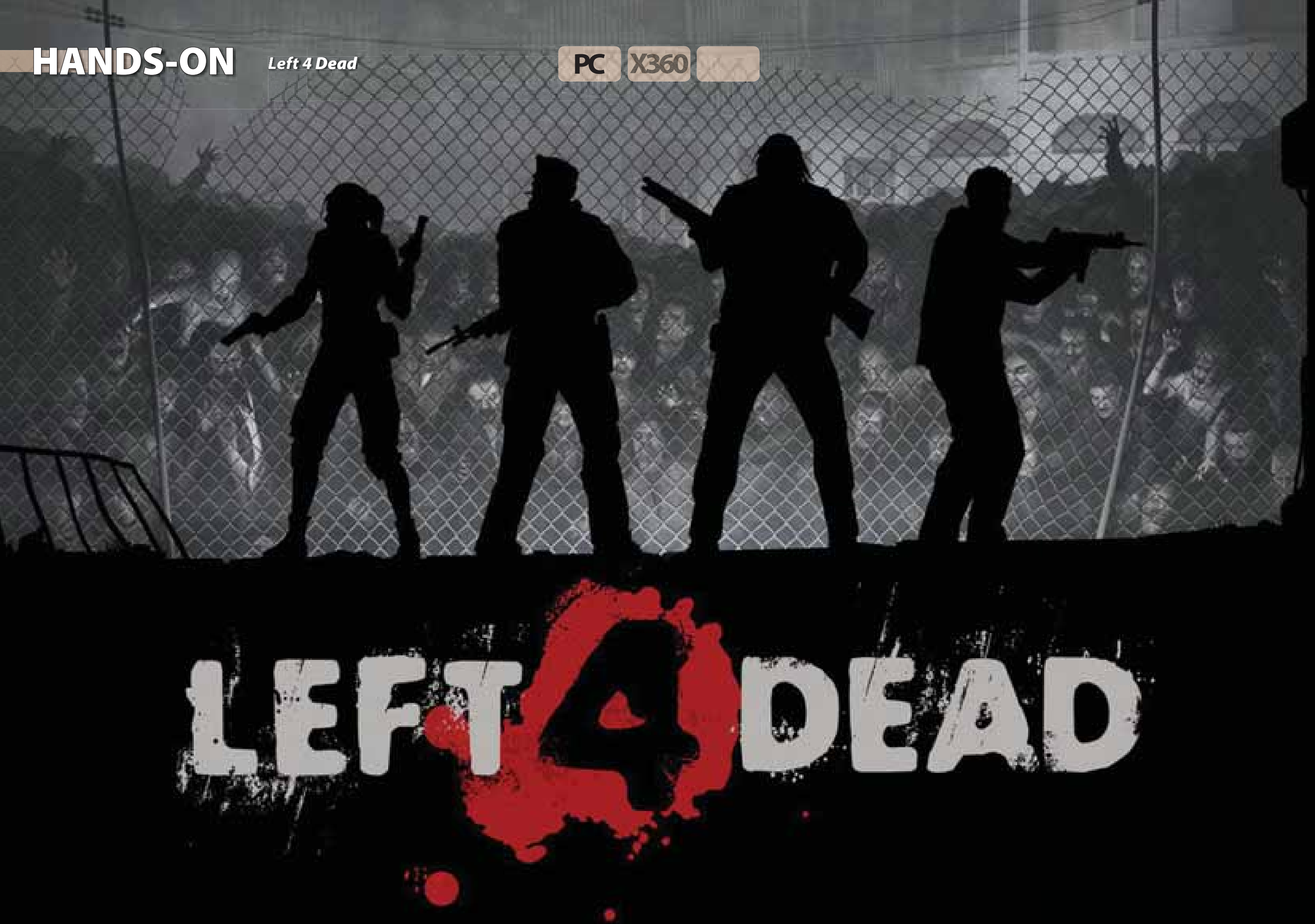
Alpha Protocol, spre deosebire de celelalte titluri de la Obsidian, foloseşte engine-ul grafic Unreal3, nu Aurora. Perspectiva third person, de după umăr, motivează suficient această alegere, deoarece engine-ul celorlalte RPG-uri nu s-ar fi adaptat la fel de bine la ritmul alert al jocului.

Deşi jocul este în stadiul alfa al dezvoltării, imaginile înfăţişate publicului nu par să profite de engine-ul Unreal la maximum. Modelele personajelor sunt lipsite de culoare şi personalitate, iar decorurile se pierd toate într-o masă amorfă cenuşie. Deci, până una-alta mi-e totuna dacă spun Michael Thorton sau John Doe.

Dar să nu uităm că mai e ceva timp până la lansare şi că, în acelaşi timp, nu ar fi prima oară când Obsidian amână lansarea unui titlu în dezvoltare. Dacă ideea din spatele jocului va fi dusă la desăvârşire, am putea vorbi deja despre un joc al anului. Şi chiar dacă nu va fi cizelată, trebuie să mărturisesc că nu am mai auzit de un RPG fixat în contemporaneitate de la Vampire The Masquerade: Bloodlines încoace. Deci nu putem decât să admirăm îndrăzneala producătorilor de a tinde spre idei noi.

■ **Absynthe**


VITEZA LUMINII
PUTEREA ÎNTUNERICULUI
Sonic aleargă să salveze lumea în cea mai rapidă și mai feroce aventură a lui de până acum! Ziua, folosește-ți noile abilități pentru a trece prin locațiile interesante, trecând fluid între grafică superbă 3D și gameplay clasic 2D. Iar când se lasă întunericul, te transformi într-un arici-vârcolac pentru a supraviețui nopții.
SONIC UNLEASHED
www.sonic-unleashed.com
7+
www.pegi.info
ask about games.com
PlayStation.2
PLAYSTATION 3
Wii
XBOX 360 LIVE
SONIC TEAM
SEGA
www.sega-europe.com
© SEGA. SEGA, logo-ul SEGA și Sonic Unleashed sunt mărci înregistrate ale SEGA Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, și logo-urile Xboxsunt mărci înregistrate ale grupului de companii Microsoft. "PlayStation", "PLAYSTATION", și "PS3", sunt mărci înregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Wii ȘI LOGO-UL Wii LOGO SUNT MĂRCI ÎNREGISTRATE ALE NINTENDO. Toate drepturile rezervate.



Pawn of the Dead



I can't feel my legs!!!!!



The horde is on fire!



Welcome to the LOBBY!

Unul dintre cele mai frumoase şi mai intense momente din scurta mea viaţă de redactor la o revistă „de jocuri" l-am trăit atunci când eu şi colegii mei ne-am hotărât să încingem un Serious Sam în cooperativ. Serios, Sam, degeaba ai prieteni dacă încă nu i-ai convins să-ţi fie alături în faţa hoardelor infinite controlate de un AI negru la suflet şi hotărât să te facă una cu textura. Dar nu dispera, mai ai o şansă, tinere Sam. Left 4 Dead, shooter-ul „survivalist" al părinţilor lui Freeman, promite să ridice „cooperativa" shooter-elor cooperative la următorul nivel. Şi îl cred, că joc cele două hărţi din demo de două săptămâni şi nu mă mai satură bunul Dumnezeu.

Son of Sam

Vreau să fiu clar încă de la început: demo-ul e crâncen şi m-a convins că uneori şi oamenii foarte beţi pot avea idei foarte bune. Adică să-şi cumpere un joc cu aproape o lună înainte de lansare. Revenind la oile noastre infectate, după două ore de vânat nemorţi prin metrou alături de trei cunoscuţi, pot spune cu siguranţă că am retrăit acele momente minunate de pe vremea când jucam Serious Sam cu colegii. Mai puţine râsete, dar mult mai multă adrenalină. În Left 4 Dead accentul e pus pe supravieţuire. Adică să ajungi din punctul A în punctul B. Viu. Restul nu contează. Designul nivelurilor, muniţia şi apucăturile AI-ului nu îţi permit să faci prea mulţi purici într-un singur loc. Trebuie să ştii când să fugi şi când să lupţi şi trebuie să iei această decizie într-o secundă, pentru că inamicii nu sunt scriptaţi în nivel (deci nu poţi fi sigur niciodată de unde va tăbărî animalul), ci sunt spawnaţi de un AI care e întotdeauna cu ochii pe tine.

Infectaţii (noi o să le spunem „zombie", că e mai fain) obişnuiţi sunt carnea de tun a AI-ului. Sunt mulţi, rapizi, nu prea deştepţi (cu toate acestea nu rămân blocaţi în peisaj, se caţără peste obstacole, dărâmă uşi şi fac tot posibilul să-şi înfigă dinţii în cărniţa ta albă şi moale) şi deosebit de sensibili la zeama de glonţ. Ei o să vă înghită cea mai mare parte din muniţie. Aşa numiţii „bosses" sunt altă mâncare de peşte. În timp ce hoardele de infectaţi vă ţin ocupaţi, treaba „ălor mari" e să vă netezească drumul către lumea cealaltă şi să vă arate (the hard way, cum altcumva) că lucrul în echipă e esenţial pentru supravieţuire. Hunterii sunt rapizi, atacă fulgerător şi, dacă au apucat să te ţintuiască la pământ, singura şansă e un coechipier dispus să-i ardă una peste ceafă cu patul puştii. Smoker-ul e o bâzdâganie tare eficientă cu o limbă de câţiva zeci de metri. E îndeajuns să vă spun că, dacă a reuşit să vă prindă şi nu sunteţi salvat (tot de un coechipier) la timp, veţi experimenta senzaţiile unei insecte în drum spre gura cameleonului. Boomer-ul e o putoare de zombie. Şi la propriu, şi la figurat. Explodează când tragi în el şi, dacă apucă să se apropie prea mult de tine, vomită un lichid verde care funcţionează ca un descântec de dragoste. Toţi infectaţii din zonă vor dori să-ţi dea câte-un pupic. Minunat, mai ales că lichidul îţi „întunecă" viziunea şi s-ar putea să-ţi

confunzi tovarăşul cu un zombie. Witch, „fetiţa" din intro, apare doar pe nivelul de dificultate Expert. Fătuca asta e dracu' gol. La prima vedere e doar un alt copilaş emo care şi-a păstrat apucăturile şi după moarte. Nu vă sare la gât din prima, preferă să plângă încetişor într-un colţ, dar dacă vă pune Michiduţă s-o deranjaţi din tânguială, vă face pilaf dintr-o singură lovitură. Şi e foarte rapidă, deci dacă aveţi de gând să-i agăţaţi sfecla deasupra căminului, vă sfătuiesc să păstraţi o distanţă respectabilă. Ultimul, dar nu cel de pe urmă, şi dihania cea mai înrăită din tot jocul, este Tank-ul. Nu e subtil ca restul rudelor sale, însă e foarte priceput la semănat haos şi deznădejde. Îl auziţi de departe, vă panicaţi puţin, iar cel mai slab de înger dintre voi în mod sigur va face o prostie şi va da planul echipei peste cap.


Vecineeee, ai nişte zacăr?

Ai AI

S-a vorbit mult despre acel AI Director care are grijă să nu te plictiseşti. În Left 4 Dead accentul se pune pe supravieţuire şi AI-ul are grijă să nu uiţi niciodată că şansele de supravieţuire scad direct proporţional cu numărul de minute petrecute în acelaşi loc. Când „regizorul" consideră că ai stat prea mult într-un loc, te atenţionează gingaş cu o „patrulă" mititică de nemorţi. Te încăpăţânezi să-i ignori avertismentul? Mai primeşti unul, nu la fel de discret. Când AI-ul consideră că eşti prea greu de cap ca să ai vreo contribuţie reală la supravieţuirea speciei, îţi spune un „pleacă, bă, de-aici" în cel mai brutal mod cu putinţă. Am trăit un asemenea moment chiar în „safe house", mica oază de linişte dintre două „hărţi" (bineînţeles, ai linişte şi pace doar dacă îţi trece prin cap să închizi uşa după tine). Dorind să încerc omenia „regizorului", am uitat să trag uşa după mine. Băiat finuţ, AI-ul mi-a trimis trei amărâţi. Eu i-am trimis înapoi. În iad. Puţin mai târziu, vreo cinci sau şase nenorociţi au început să-mi dea târcoale. Duşi au fost şi ei. A treia oară, m-am trezit cu hoarda în spinare. Şi am intrat în panică. Apoi în moarte clinică. E ca şi când aş fi asistat la un zerg rush în first person. Acum ştiu ce simţeau amărâţii ăia de protoşi. Dacă te crezi (şi te comporţi ca) un supraom, AI-ul încearcă din răsputeri să-ţi dovedească exact contrariul. Muniţia se împuţinează, zombalăii se înmulţesc exponenţial şi s-ar putea să ai surpriza ca înainte de final să te trezeşti cu doi Tanks în loc de zero, cum ştiai că se întâmpla pe vremea când erai noob. Spaţiul nu-mi permite să-mi povestesc toate aventurile demne de povestit nepoţilor din demo (cel puţin două pentru fiecare „sesiune"), dar vă asigur că jocul merită toată atenţia. E genul de joc care pare banal şi anost atunci când „ţi-l povesteşte cineva", dar pe care trebuie să-l simţi pe pielea ta pentru a-l aprecia la adevărata lui valoare. Koniec, care îşi dădea ochii peste cap de câte ori îl încolţeam cu poveşti de prin preview-urile lui Left 4 Dead, de-abia aşteaptă versiunea finală. Tot respectul pentru Valve, care a înţeles că un demo îi face mai multă dreptate lui Left 4 Dead decât un milion de preview-uri, filmuleţe şi screenshot-uri la un loc. Foarte puţine jocuri de multiplayer au reuşit să mă prindă într-un asemenea hal. Închipuiţi-vă un Team Fortress hibridizat cu Alien Shooter (sau Shadowgrounds Survivor), ridicaţi „rezultatul" la puterea a doua şi vă apropiaţi de ceea ce înseamnă Left 4 Dead.

Nu mă mânca, sfinte!

Din păcate, sistemul de matchmaking a reuşit să mă scoată din sărite. Rău de tot. PC-ul fiind platforma pe care-mi desfăşor în mod constant activitatea, mă aşteptam la un sistem mai prietenos cu mine. Un server browser n-ar fi picat rău. Cu toate acestea, Valve a optat pentru un sistem de matchmaking tipic jocurilor de consolă şi cred că îmi va lua ceva timp până mă voi obişnui cu el. În seara lansării demo-ului, mi-a trebuit cam o oră până să ard şi eu un cooperativ cu trei băieţi de treabă. Pe care nu-i mai văzusem în viaţa mea. A doua zi a apărut un patch care-a mai îndreptat puţin lucrurile. Acum frec menta prin lobby-uri cam un sfert de oră înainte să pot nimici nemorţi alături de străini de pe internet. Există probleme de conexiune, e plin de indivizi care se trezesc că hostează un joc deşi ISP-ul nu i-a dotat cu o conexiune corespunzătoare, dar să sperăm că în versiunea finală lucrurile se vor îndrepta.
Sau că mă voi obişnui.

Zombie homini lupus

Să-mi fie cu iertare că-mi închei articolul cu un cânticel atribuit lui Johnny Rebel, dar pe cuvântul meu că ar fi sunat altfel, chiar înălţător, dacă mândria hoardelor sudiste s-ar fi trezit brusc în mijlocul invaziei de nemorţi! Şi, la sfârşitul nivelului, când vă veţi trage răsuflarea, acoperiţi de sânge din cap până'n picioare în timp ce hoardele de nemorţi bat la uşă, veţi vedea de ce. Până atunci, sing loud, sing proud:

My eyes have seen the glory of the trampling at the zoo
We washed ourselves in zombie blood and all the Hunters too!!
We're taking down the zombie horde, corpse by corpse by corpse
The survivors are marching ooooooon!

■ **cioLAN**


Oricum nu-l foloseai


Stinge feştila, flăcău, eu şi doamna avem ceva de discutat!



LICH KING TE AŞTEAPTĂ...
Ai izbândit împotriva răului demonic din Outland. Acum însă Arthas the Lich King a pus în mişcare forţe sinistre pentru a distruge complet orice urmă de viaţă din Azeroth. În timp ce legiunile undead ale teribilei Scourge ameninţă să cotropească toate ţinuturile, trebuie să loveşti chiar în inima abisului îngheţat şi să elimini definitiv teroarea întunecatului Lich King...
• Luptă până la nivelul 80
• Înfruntă forţele lui Arthas the Lich King
• O nouă hero class - Death Knight
• Controlează puternice arme de asediu
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate. Wrath of the Lich King este o marcă comercială şi World of Warcraft, Blizzard Entertainment şi Warcraft sunt mărci comerciale sau mărci comerciale înregistrate ale Blizzard Entertainment, Inc. în S.U.A. şi/sau alte ţări. Toate celelalte mărci comerciale la care se face referire aici sunt proprietăţile respectivilor lor deţinători.


WORLD OF WARCRAFT
WRATH of the LICH KING
ÎN MAGAZINE DIN 13.11.08

BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY



Flank you!



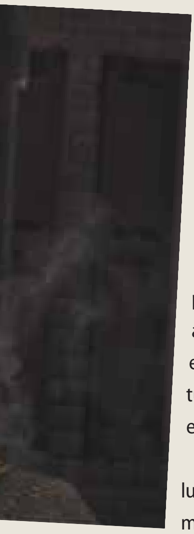
În seria Brothers in Arms, am văzut întâi evenimentele ce au însoțit Debarcarea în Normandia parcurgând primul titlu al acestei serii - Road To Hill 30. A urmat, firește, „aprofundarea" Debarcării prin ofensiva din Normandia, desfășurată în cel de-al doilea joc al seriei, Earned in Blood. Ajunși la al treilea membru al seriei, eroii deja cunoscuți, Matt Baker și Joe „Red" Hartsock, trebuie să facă față celei mai riscante mari operațiuni de pe teatrul de război european, de după Debarcare, rămasă în istorie sub numele de cod Market Garden și nemurită prin titlul „Un pod prea îndepărtat", dat cărții lui Cornelius Ryan și filmului care i-a urmat.

Jucătorul se află în pielea personajului Matt Baker, conducător al unei grupe de recunoaștere aparținătoare diviziei 101 Airborne. Acțiunile la care acesta participă se desfășoară pe teritoriul Olandei ocupate de naziști, având loc în medii variate, de la cel urban, la cel industrial și rural. Pe parcursul jocului, ai sub conducerea ta până la trei grupe de luptă - de asalt, de suport și antitanc. De altfel, sub acest aspect nimic nu este nou sub soarele Țărilor de Jos, atât cei aflați în subordinea ta, cât și modul în care aceștia primesc comenzi fiind asemănător cu cel din titlurile anterioare ale seriei.

Când fu tac, nu fu tică

Pentru cei care nu cunosc „tipologia" de gameplay a seriei Brothers in Arms, trebuie să detaliez un pic rândurile anterioare. Jocurile Brothers in Arms sunt shooter-e cu o componentă tactică bazată pe echipă. Mecanismul prin care se generează acțiunea în BiA este flancarea inamicului și distrugerea lui. Atât. Practic, ordoni unei grupe să execute foc de suprimare a inamicului, destinat a-l face pe acesta să se sperie și să stea cu capul la cutie, moment în care tu execuți un salt înainte către o poziție mai avansată, apoi tot mai avansată, încercând să surprinzi dușmanul din lateral, în timp ce camarazii te acoperă cu un tir concentrat. Armele sunt, firește,
adaptate specializării fiecărei grupe în parte - mitraliere de companie și carabine pentru grupa care execută suportul și acoperirea, pistoale mitralieră pentru grupa de asalt, care trebuie să curețe inamicul fixat în punctele defensive flancate de tine, iar bazooka este în dotarea grupei antitanc. Tu, personal, ești un fel de one man army, dotat atât cu pistol, cât și cu carabină și pistol mitralieră - uneori și cu mitralieră de companie.


War in an elevator



De fapt, în cam tot jocul îți poți permite să fii autosuficient și să practici lupta solitară. Am reușit să parcurg fiecare misiune atât folosindu-mă de camarazi, cât și ignorându-i complet de la un capăt la celălalt al luptelor. Asta este posibil din două motive. Primul este acela că designul de nivel este extrem de previzibil, repetitiv până în pânzele albe. Pur și simplu, totul în niveluri este pus cu mâna anume pentru ca tu să flanchezi ca un erou, fără mari eforturi de gândire și orientare.

Al doilea motiv pentru care poți lupta ca lupul singuratic este acela că inamicii sunt cretini. Acolo unde li se scoboară scăfârlia atunci când se ascund după obstacole, li se și ridică. Tu nu trebuie decât să stai frumos cu cătarea fixată la punctul în care se scoală headshotu' din tranșeu. Poc, și rața cade! Singura complicație este aceea că inamicii sunt mai mulți și trag asupra ta în vreme ce tu aștepți să aplici la capul unuia dintre ei. No problem, producătorul jocului s-a ocupat și de această eventualitate: tu nu cazi din prima de la o lovitură inamică, ci ți se înroșește ecranul treptat și, doar după o serie de gloanțe încasate de tine, mori.

Însă, dacă te tragi la adăpost înainte de deces, ecranul roșu revine rapid la normal, iar tu ești bine mersi cu sănătatea reparată, gata să continui să tragi în dușmani - care nu beneficiază de același mecanism de însănătoșire miraculoasă, „de playstation".

Din aceste două motive expuse mai sus, jocul devine rapid neinteresant atât sub aspectul tactic, cât și cel shooter-esc. Nimic nou, nimic interesant ca materie pură de gameplay nu se întâmplă în Brothers in Arms: Hell's Highway. Deși emite pretenții la realism, inclusiv în materialele de prezentare, BiA: HH eșuează lamentabil și aproape plictisitor într-o suită de operațiuni repetitive în care trebuie doar să-ți tragi capul la vreme în jos ca să le devii Dumnezeu sărmanilor teutoni, cu câmpul lor de luptă cu tot.

Aș vrea să vă aduc aminte aici cât de greu era un asalt în Brothers in Arms: Road to Hill 30, mai ales dacă optai ca deasupra inamicului să nu fie afișată „bulina" de statut, care arăta dacă acesta este suprimat, adică fixat

Unreal Engine 3 este gripat


Un Mortyr prea apropiat

Trebuie să recunosc faptul că este ușor suprarealistă senzația pe care o simt privind Hell's Highway, după ce tocmai am scris un review la STALKER: Clear Sky și lucrez la cel de Far Cry 2, după ce am terminat Crysis Warhead, în anul în care am recenzat și Assasin's Creed. Cele patru titluri despre care am pomenit sunt atât de izbitoare ca realizare grafică, fiecare într-un fel propriu, încât atunci când te apuci să joci un shooter proaspăt apărut, realizat pe un motor grafic precum Unreal Engine 3, așa cum este BiA HH, ai niște așteptări consistente de la calitatea vizuală a experienței din joc.

Și ce se alege de aceste așteptări? Hm, înainte de toate, te contrariază calitatea scăzută a texturilor. Sunt foarte multe locuri din joc în care texturile nu doar că nu sunt tratate cu efectele obișnuite de la un DirectX 9c încoace, dar sunt și alese cu ochiul din călcâiul lui Achile - punctul foarte slab al jocului fiind calitatea estetică inferioară a elementelor de grafică. Impresionează neplăcut texturile de pe clădiri, porți, ferestre, unele vehicule, iar vegetația este realizată într-o manieră arhaică. Pe bune, am avut senzația tot timpul că între BiA HH și Call of Duty 2, apărut cu aproape patru ani în urmă, nu este o diferență vizuală semnificativă!

De altfel, am fost nemulțumit de calitatea vizuală inferioară a realizării interiorului unei catedrale gotice care pare într-unul din nivelurile din Hell's Highway. Aceasta mi-a amintit mai degrabă de corespondentul său din Mortyr, un semieșec aproape hazos, dar interesant, pe care l-am tocat cu mulți ani în urmă în revista noastră. Atât ca texturi, ca modelare și iluminare, catedrala din BIA HH pare să fie realizată înainte de 2004, an în care Thief: Deadly Shadows arăta cum se face treaba asta în concordanță cu bunul simț al ochiului și cu cronologia DirectX. Să vă amintesc faptul că Deadly Shadows folosea Unreal Engine 2, nu 3?

Grafica recuperează, dar nu într-o manieră cu totul onorabilă, numai la efectele aplicate luminii și la realizarea apei, acestea fiind singurele elemente ce îți spun că avem de-a face cu un titlu recent. Din nefericire, nici apa nu face integral uz de funcțiile puse la dispoziție de Unreal Engine 3. Astfel, suportul pentru Dynamic Fluid Surfaces este folosit primitiv - la deplasarea ta prin apă nu se produc valuri, ci niște cerculețe insignifiante, ceea ce se întâmplă și atunci când tragi în apă. Iar când arunci o grenadă în baltă, nu se produc valuri deloc la explozia acesteia. Oameni buni, v-ați uitat pe calendar? Scrie 2008 acolo, nu 2004!... Este o distanță ca de la cer la pământ între grafica din BiA HH și cea din Gears of War 2, parcă prea mare pentru a fi acceptată, fiind vorba de două jocuri realizate pe același motor grafic.

Calitățile motorului grafic Unreal Engine 3 sunt, însă, exploatate adecvat în cutscene-urile, filmulețele din Hell's Highway. Acolo, într-un „mediu" bine controlat de contabilii de poligoane, se dezlănțuie calitățile vizuale, aproape chiar artistice, ale Unreal Engine 3. Secvențele cinematice sunt realizate excepțional și servesc impecabil partea interesantă, dramatică, eroic epică, a jocului. În rest, BiA HH este anacronic și inestetic vizual.


Miss Textura 2008. Not!


Mămuca bazooka


War... war never changes

în spatele obstacolelor defensive. Bulina cu pricina mai avea şi rolul de a-ţi dezvălui amplasamentul inamicului - foarte util în contextul în care oponenţii se mişcau mult, şi nu ridicau capul în acelaşi loc în care îl coborâseră. Deseori, fără acea bulină era aproape imposibil să distingi unde se aflau duşmanii, bine camuflaţi în teren şi în continuă deplasare.
În HH, din nefericire, inamicul se distinge perfect şi nu se deplasează din proprie iniţiativă decât ca să se retragă, atacurile fiind integral scriptate. Am apreciat retragerile cu pricina şi am deplâns faptul că Hell's Highway este, din perspectiva AI-ului, mai puţin un joc de deplasare cât unul de amplasare, în care singurele evenimente tactice notabile sunt obţinute prin scriptare. Pe mine inamicii nu m-au flancat...

Perfuzii

Nu ştiu dacă producătorul a sesizat la rândul lui că, pe undeva, Hell's Highway are carenţe de puncte de interes. Cert este că au fost introduse „cu mâna" două elemente ce ar trebui, probabil, să crească atractivitatea jocului. Unul este destul de ok, constând în câte două puncte de observaţie amplasate pe fiecare hartă. Odată ce descoperi punctul de observaţie, apeşi „E" ca să execuţi acţiunea de a observa, şi îţi apare într-un fel de jurnal un mic comentariu de istorie reală privind evenimente, locuri, oameni, care au legătură cu zona din joc în care te afli. Frumos şi educativ lucru, spun eu, chiar dacă total lipsit de subtilitate - ideal ar fi fost ca aceste elemente de istorie să fie conţinute natural, în curgerea jocului, ca o componentă de scenariu şi story.

Al doilea element destinat a mări interesul asupra jocului este găsirea lui Killroy. Este vorba de un personaj de desen animat, uşor de reprezentat din câteva linii, pe care soldaţii americani obişnuiau să îl aplice ca pe un graffiti primitiv, cu textul „Killroy was here!". Sunt trei astfel de Killroy în fiecare hartă, pe care tu, dacă ai chef şi te simţi mai împlinit, poţi să-i cauţi. Nu este obligatoriu să-i găseşti, jocul merge mai departe şi fără asta. Pe mine m-a durut fix în clicul mouse-ului de cei trei Killroy, deoarece este departe de înţelegerea mea ce poate fi atractiv/interesant/agreabil în a-i căuta.

Heil's Highway


Dig in - W - zoom. Ocheşte dacă poţi

Există un element de gameplay în Hell's Highway care m-a contrariat şi chiar deranjat tot mai mult de-a lungul campaniei, în special când am trecut la nivelul de dificultate maxim. Este vorba despre aşa numitul „dig in", o comandă ce are rolul de a te ascunde automat în spatele unui obstacol, la apăsarea tastei „Q". De acolo, din starea de „dig in", dacă apeşi tasta de „înainte", adică „W", te ridici deasupra obstacolului pentru a executa foc asupra inamicului.
Pentru a mări precizia tragerii, poţi apăsa butonul de mijloc al mouse-ului, corespunzător unui zoom ce apropie imaginea inamicilor.

Aici, însă, apare o problemă. Dacă joci pe primele două niveluri de dificultate, ai la dispoziţie crosshair-ul care îţi dă posibilitatea să ocheşti cu precizie. Dar, dacă alegi să joci pe nivelul „Authentic", cel mai realist, sau optezi din meniu să nu apară crosshair-ul, în momentul în care ocheşti din poziţia „dig in" nu apare decât zoom-ul, dar fără cătarea armei.
Fără crosshair şi fără reperul vizual al cătării, ce să mai ocheşti, frate? Pe balena Helga umflată cu heliu? Pur şi simplu, dacă vrei să joci cât mai realist cu putinţă, nu mai poţi folosi „dig in"-ul.

Veţi spune, OK, pagubă-n ciuperci, nu foloseşti mizeria aia de „dig in" şi apelezi la bătrâna comandă de „crouch", care îţi permite să ocheşti cu acurateţe, prin cătarea puştii. Da, dar, vedeţi voi, aici apare altă gogomănie...
Degeaba te ascunzi în spatele unor obstacole şi faci „crouch", degeaba se vede cu ochiul liber că eşti bine protejat astfel şi că ai capul mult sub nivelul adăpostului, că inamicul tot te nimereşte. Incredibil. Numai dacă apelezi la „dig in" nu eşti atins de inamic, deşi, vizual, deseori în „dig in" se observă că eşti descoperit, că poziţia nu te ascunde complet.

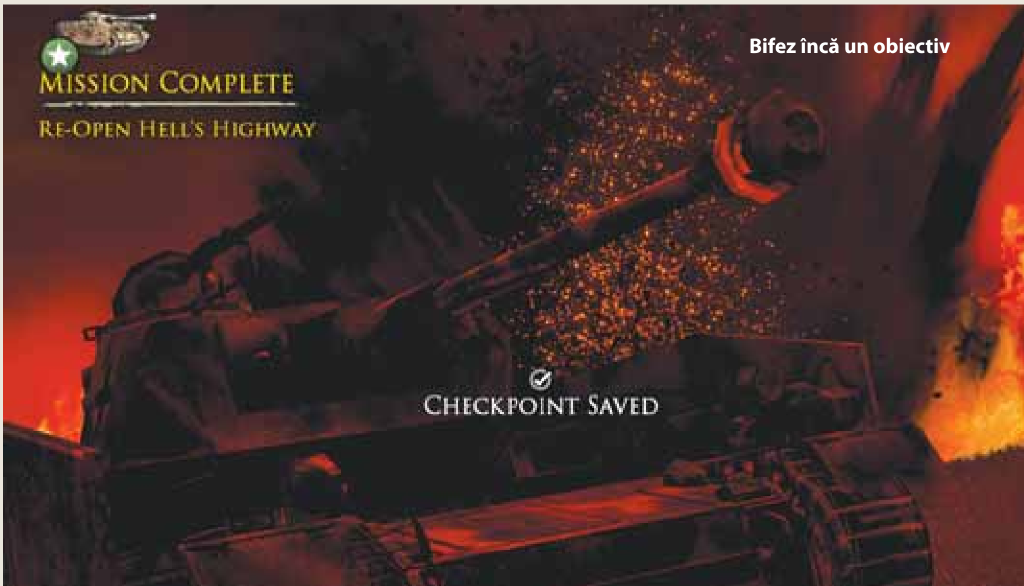
Uite-aşa nu poţi folosi „crouch", uite-aşa nu poţi ochi prin cătarea armei de la adăpostul unor obstacole, uite-aşa degeaba joci pe nivelul autentic şi încerci o priză de realism, că eşti obligat să-ţi afişezi crosshair-ul. Rareori am întâlnit într-un joc un defect de gameplay atât de revoltător şi penibil.
Şi dacă tot este să fac un expozeu cât mai complet al „naivităţilor" de gameplay din BiA HH, nu trebuie să omit aici faptul că, de multe ori, atunci când ţinteşti prin cătarea armei, vederea la distanţă din joc focalizează în bălării, fapt pentru care ajungi să tragi pe ghicite asupra unor siluete neclare.

Mi-a plăcut felul în care a început seria Brothers in Arms şi am avut mari aşteptări de la continuarea acesteia, dar consider că un om care are exigenţele sale de gameplay nu poate trece peste astfel de greşeli, imposibil de scuzat la un producător cu o asemenea experienţă.

„Lăsaţi orice speranţă..."

Şi totuşi există ceva atractiv/interesant, dar nu tocmai agreabil la BiA: HH. Întocmai precum în titlurile anterioare ale seriei, încărcătura de realism a filmuleţelor incluse în joc, realizate chiar cu engine-ul grafic, este izbitoare. Dramatismul este intens, evocarea „tragediilor mici" ale războiului atinge jucătorul capabil să se transpună în timpul şi locul acţiunii din BiA: HH. În opinia mea, în Hell's Highway seria Brothers in Arms îşi atinge, în sfârşit, potenţialul epic, imprimând în conştiinţa noastră un mesaj clar, scăpat de povara lamentărilor inutile şi prelungite care m-au iritat în titlurile anterioare. Pe deasupra, momentele de tensiune din cutscene-uri sunt bine integrate în acţiune, având corespondente cutremurătoare în chiar unele din niveluri. Sunt câteva imagini din joc care mi-au tăiat picioarele şi m-au încremenit. Să vezi o femeie tânără spânzurată, full detail, e de





Bifez încă un obiectiv

natură să schimbe ceva în tine pentru totdeauna - pentru că ştii că asta s-a întâmplat, se întâmplă şi se va întâmpla. Şi nu e nici măcar cea mai cumplită atrocitate, omul ştie să facă şi mai rău. Un copil care ucide este una dintre ele...

Nu pot acuza pe producătorii Hell's Highway că ar fi folosit astfel de elemente de adevăr pentru a face jocul mai interesant sau mai spectaculos. Dimpotrivă, am cuvinte de apreciere şi consideraţie pentru ei, pentru că au reuşit să arate adevărul fără a fi ostentativi, păstrând firescul şi demnitatea personajelor. Incredibil, din punctul meu de vedere, este felul rezervat, extrem de echilibrat, în care apar în joc mutilările, eviscerările, rănile oribile. Deşi trailer-ele jocului dădeau senzaţia că vom avea parte de un carnagiu deşănţat, găsim în BiA: HH numai câteva momente în care, întocmai precum în război, ai parte de tot ce poate fi mai rău.


Tatatanc

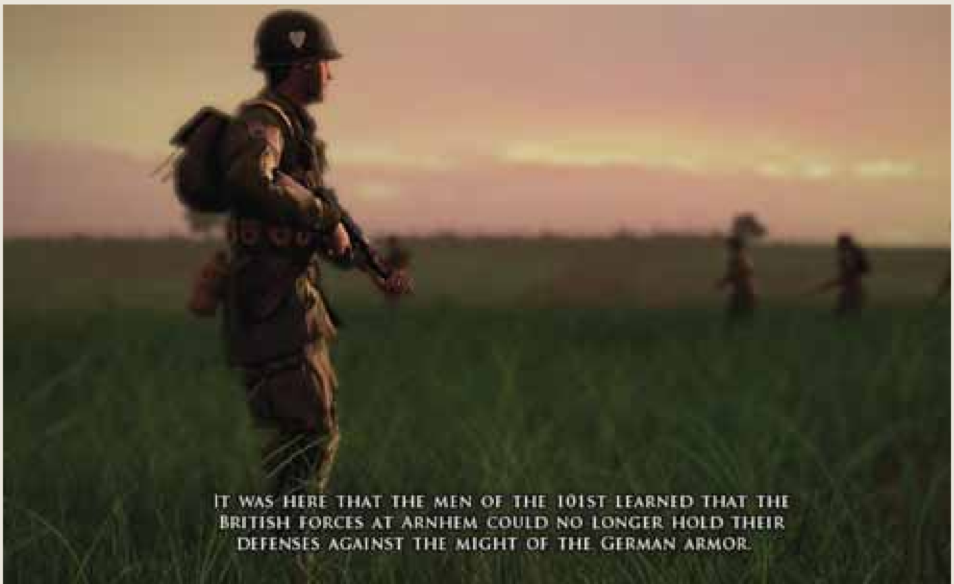


Stairway to Hell

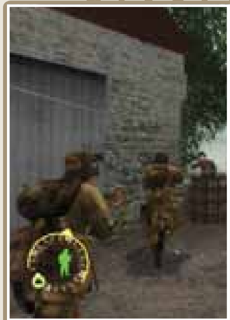
Încă o dată vreau să atrag atenţia că seria Brothers in Arms este singura în care războiul al Doilea Mondial este prezentat în culorile sale sumbre, reale. Titlurile BiA nu sunt plimbări şutăreşti de voie cu deştiul pe trăgaciul virtual, printr-o lume în care vezi cel mult un roşu discret pe vestoanele inamicilor căzuţi. În Brothers in Arms se ridică în mod decent un colţ al giulgiului ce acoperă crima, tragedia şi disperarea pe care alte jocuri de WWII, şi în general de război, ni le ascund. Mai mult decât atât, în Hell's Highway există şi un fir epic ce urmăreşte descompunerea psihică a personajului principal, din păcate cu un corespondent firav în gameplay, dar consistent ca atmosferă, în halucinantul nivel din spital, către finalul jocului. De altfel, tocmai acest nivel aparte, care intră în zone de trăire şi expresie pe care jocul de război nu le-a exploatat, încă, mi-a relevat schizofrenia fundamentală a Hell's Highway.

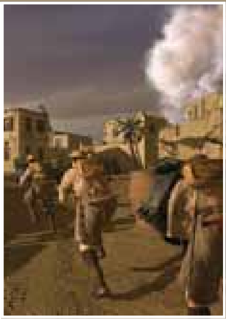
În opinia mea, este dificil de înţeles un joc care are o componentă tactică de gameplay simpluţă, uşoară, naivă şi repetitivă până la banalizare, dar care este cuplată cu o atmosferă, o trăire şi un story deosebit de expresive, impresionante. Ca gameplay jocul încearcă să satisfacă până şi pe cei cu retarde psihomotorii avansate, dar în rest audienţa pe care o ţinteşte nu poate fi decât una cu o oarecare maturitate, sensibilitate, înţelegere. Aceeaşi schismă loveşte şi ochiul - calitatea grafică a secvenţelor cinematice fiind flagrant opusă inferiorităţii vizuale a jocului propriu-zis. În asemenea hal se bat cap în cap cele două tendinţe – „Killroy was here!" vs. dramă pe bune - încât eu mă simt perfect dezarmat, văduvit de o replică inteligentă, eventual păstrată pentru sfârşitul acestui articol. Rezultatul, însă, al schizofreniei conceptuale şi de expresie manifestate de BiA Hell's Highway, este unul care te lasă încă o dată cu regretul tâmp că, „băi, ce joc se putea face din ăsta!".

■ **Marius Ghinea**



alternativa


BIA: ROAD TO HILL 30


CALL OF DUTY 2

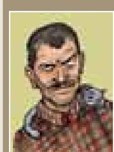
Privind din perspectiva specificului acestui joc, adică atacul bazat pe flancare, nu există decât alternativa jocurilor anterioare din serie, Road To Hill 30 şi Earned in Blood.
În opinia mea, acestea sunt mai dificile şi mai interesante decât HH, chiar dacă sunt grevate de aceeaşi repetitivitate de gameplay.
Din perspectiva mai largă a jocurilor de WWII, Call of Duty 2 mi se pare alternativa de recomandat, fiind mai variat şi mai interesant ca experienţă de joc, cu dezavantajul că nu are o linie epică realistă şi dramatică.

*LEVEL MAI 2005 — *LEVEL DECEMBRIE 2005

BUNE:
- secvenţele cinematice
- prezintă realităţile războiului
- demnitate şi decenţă

RELE:
- repetitivitatea
- grafica
- hibele de gameplay

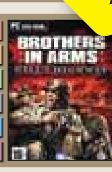
CONCLUZIE:



Dacă s-ar face un desen animat Brothers in Arms, probabil că Hell's Highway ar fi o sursă bună de inspiraţie - nici nu ar trebui decât folosit motorul grafic Unreal Engine 3 pentru a transforma întregul joc intr-o mare secvenţă cinematică.
Astfel, BiA HH ar fi punct ochit, punct lovit ca sursă de „entertainment" multimedia. Dar, privind jocul Hell's Highway, simt nevoia să caut telecomanda pentru a schimba canalul.

7,5

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	06
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	09
IMPRESIE	07



Gen FPS tactic **Producător** Gearbox Software **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft România Tel. 021.569.06.00 **ON-LINE** www.brothersinarmsgame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor Intel Pentium D 925 **Memorie** 1024 MB **Accelerare 3D** 128 MB





FEBRA JUNGLEI

Cine îşi crede vecinii de palier, cum că noul Crysis ar rula numai pe PC-uri alimentate cu energie nucleară, greşeşte. Nu te speria, vecinică. Expansion-ul de sine stătător intitulat Crysis Warhead nu îţi va îngenunchia sistemul cumpărat în urmă cu doi ani de zile. Sau, cel puţin, nu imediat, deoarece Warhead vine cu un engine mai scalabil decât cel cu care ne-a lovit sistemele Crysis „The First". De fapt, este acelaşi, dar mult îmbunătăţit. Prin urmare, jocul arată la fel de bine, poate chiar mai bine în cazul zonelor împădurite, vehiculele sunt la fel de distractiv de manevrat, dar încleştările sunt mai intense, mai la obiect, iar extraterestrimea a devenit, parcă peste noapte, mai deşteaptă. Noua campanie solo este însă mai scurtă, iar inamici mai „la îndemână", şi tocmai de aceea este mai antrenantă, în vreme ce componenta multiplayer, cu ale sale noi hărţi şi un nou mod de joc incluse în pachet, dar printate pe un DVD dual-layer separat, ridică caftul online cu care ne-a obişnuit Crysis la un nou nivel. Ca expansion, Warhead este un joc excelent.

Excelenţa sa... Psycho

Pentru cei care au ratat Crysis, povestea din Warhead nu spune mare lucru în primă fază, mai ales în condiţiile în care eroul principal îşi face apariţia în scenă pe fundalul unor scene explozive, deloc narate sau comentate. De ştiut că rolul îi revine de această dată sergentului „Psycho" Skyes, englezoiul paraşutat alături de Brit (eroul original) în peninsula coreeană asaltată de americani în primul joc. Spre deosebire de Brit însă, Psycho tinde să joace după propriile sale reguli, mereu dornic să ignore ordinele superiorilor şi să se arunce de unul singur în mijlocul taberei inamice. Povestea merge în paralel cu evenimentele petrecute în Crysis, însă atitudinea sa, precum şi un scurt episod cinematic care intră pe final, dau un alt sens liniei narative; Crysis Warhead este mai mult povestea lui Psycho, şi mai puţin cea a extratereştrilor veniţi din spaţiu să ne facă bucăţele.

CRYSIS WARHEAD


O vacanţă de vis

Misiunea este simplă: tu şi amicii tăi din forţele speciale ale SUA trebuie să investigaţi peninsula înţesată cu soldaţi nord-coreeni. O ameninţare şi mai mare vine, în schimb, din partea unei rase de extraterestri extrem de fioroşi, ce transformă o parte din junglă şi câteva plaje într-un paradis îngheţat, însă nanosuit-ul, costumul special care te transformă temporar într-un supersoldat cu abilităţi speciale, îţi stă din nou la dispoziţie. Invizibilitatea, viteza sporită de deplasare şi armura suplimentară îl ajută, aşadar, pe Psycho să facă faţă oricărei ameninţări şi să recurgă la tactici diferite, în funcţie de tipul de inamic şi situaţia din teren. Invizibilitatea temporară îl ajută să se strecoare neobservat în taberele coreene, iar amortizorul puştii cu lunetă contribuie la eliminarea adversarilor de la distanţă, în linişte. La fel debine se poate arunca în mijlocul „grămezii" adverse, măcelărindu-şi ţintele cu armele din dotare, iar apoi să dispară ca o nălucă, folosindu-se de sporul de viteză oferit de nanosuit. Totuşi, Warhead nu încurajează întotdeauna abordările silenţioase, confruntările devenind din ce în ce mai explozive pe măsură ce te apropii de obiectivul final. O serie de confruntări te pun faţă în faţă cu adversari echipaţi cu nanosuit-uri, mai greu de doborât, fapt ce transformă tăvăleala într-o experienţă mult mai antrenantă, deoarece eşti obligat să-ţi foloseşti în mod inteligent abilităţile speciale.


'ce minţi, bă?

Surprinzător, o gigantică maşinărie extraterestră (care în Crysis apare la final) intră în scenă mai repede decât te-ai aştepta. Lupta este acerbă şi pregăteşte terenul pentru încleştări mult mai intense, cum ar fi apărarea din mers a unui tren, folosind turetele montate pe el, cu opţiunea de a coborî oricând pentru a lua pulsul adversarului. Din punct de vedere tactic, poţi rejuca întregul nivel de cel puţin două ori, folosind abordări diferite, în contrast cu incursiunea într-o mină abandonată, prin care urmezi un traseu bine definit. Însă chiar şi aici există, la un moment dat, opţiunea de a o alege un traseu paralel cu cel normal. Un scenariu mi-a atras atenţia în mod special, când jocul şi-a mutat acţiunea pe o întindere de gheaţă. În mijlocul ei, un grup de soldaţi coreeni echipaţi cu nanosuit-uri stăteau cuminţi, ascunşi între crevase. Imediat, un bărzăune extraterestru de dimensiuni mari a început să le dea târcoale, iscând un schimb de replici pe viaţă şi pe moarte, iar eu, în „prostia" mea, am început imediat să trag în direcţia coreenilor, la care au hotărât să-mi răspundă. Intervenţia mea a atras însă atenţia bărzăunelui, care şi-a lăsat partenerii de joacă în pace, hotărât să-mi dea mie târcoale. Uitând de el, nu i-am dat atenţie. Iar când am căzut ca secerat de coasă în mai puţin de trei minute, am crezut că am de-a face cu nişte coreeni mai deştepţi şi mai eficienţi decât mandea. De fapt, cea mai mare contribuţie a avut-o bărzăunele, care mă asalta sistematic dintr-un unghi mort. Cu lecţia învăţată, am reîncărcat salvarea anterioară şi nu m-am mai implicat. I-am lăsat pe coreeni lăsat să moară precum gândacii prinşi la înghesuia-




Un BUM! frumos


Pe el, pe mama lui!


Touch me, baby...


L-a luat iarna prin surprindere...


...definitiv!

lă, am activat apoi invizibilitatea și am străbătut liniștit întinderea de gheață, poposind într-un loc ferit de ochii inamicului extraterestru, care încă dădea târcoale. După câteva secunde am activat modul viteză și am zbughit-o către intrarea într-o peșteră, de unde mi-a fost mult mai ușor să elimin „insectele" sâcâitoare care îmi luaseră urma. Puteam încerca la fel de bine să scap de intrusul extraterestru încă din primele momente, de la distanță, iar apoi să mă ocup de coreeni, jucându-mă de-a baba oarba cu ei prin crevase. Încercați asta acasă.


Cursă pe gheață

AI & Co.

Inteligența artificială a zburătoarelor extraterestre a fost radical îmbunătățită, cu toate că inițial se conformează unor acțiuni scriptate. Sunt mereu în mișcare și folosesc mult mai des diverse obstacole pentru a se apăra, la fel cum adversarii umani par mai conștienți de mediul ce îi înconjoară și flanchează mai des, activând imediat armura nanosuit-urilor pentru a minimaliza pagubele. Unii dintre ei chiar se ascund în tufe, căutând să te ia prin surprindere. Uneori însă, abia dacă se sinchisesc de prezența ta - se poate întâmpla să treci prin spatele unui inamic postat la o turetă, fără a fi observat, însă astfel de situații sunt rare, AI-ul inamic oferind, per ansamblu, o provocare mai mare. Până și vehiculele se controlează mai ușor, lucru remarcabil mai ales în multiplayer (Crysis Wars), pe noile hărți introduse în schemă, care nu numai că sunt mai mari, dar îți oferă accesul la întreaga gamă de tancuri, elicoptere de asalt și VTOL-uri. Modul Power Strugle se apropie astfel de perfecțiune din punct de vedere al gameplay-ului, concurând serios cu Battlefield 2142 sau UT3, însă noutatea o reprezintă introducerea modului Team Instant Action. Un fel de Team Deathmatch dacă vreți, dar foarte bine realizat, ce îmbunătățește și mai mult experiența originală.

Cry me a river

Surpriza cea mare o constituie faptul că Warhead a fost realizat, în cea mai mare parte, în studioul Crytek din Ungaria, vecinii noștri dovedind că sunt în stare să transforme cu succes cel mai arătos joc din toate timpurile într-unul și mai frumos. Warhead arată și se mișcă chiar mai bine decât originalul, reușind să te impresioneze cu vegetația sa densă, apele curgătoare și animațiile sale foarte veridice. Pe alocuri este fantastic din punct de vedere artistic, demn de menționat fiind nivelul care un portavion și un submarin zac complet înghețate în valuri tsunami încremenite deasupra junglei.

Campania solo din Warhead este relativ scurtă, însă rejucabilitatea ei, precum și multiplayer-ul excelent, îl recomandă oricărui fan al FPS-urilor, cu condiția să-l poată rula în condiții optime. Este mai alert, mai intens și le oferă fanilor jocului Crysis o experiență de neratat.

■ **KiMO**


Un portavion / Nu se clintea...

alternativa



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

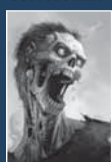
Deloc SF și cu o campanie single player deosebit de frenetică, Call of Duty 4 s-a remarcat, însă, mai mult prin componenta sa multiplayer. Totuși, chiar dacă pare a fi implementată mai mult de dragul de a respecta tradiția, noilor veniți le va satisface toate poftele în materie de război modern la firul ierbii.

**LEVEL IANUARIE 2008*

BUNE:
- campanie antrenantă
- coloană sonoră și voice acting de calitate
- multiplayer
- level design pe alocuri genial

RELE:
- prea scurt
- cam linear
- AI-ul, uneori șchiop

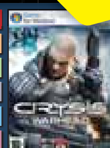
CONCLUZIE:



Dacă îți plac jocurile de acțiune, FPS-urile în mod special, Warhead se poate dovedi a fi jocul ideal. Ca shooter este fantastic, iar ca expansion, pentru posesorii originalului este numai bun de cumpărat.

8,8

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	07
IMPRESIE	09



Gen FPS **Producător** Crytek Studios **Distribuitor** EA **Ofertant** Gameshop.ro
ON-LINE crysiswarhead.ea.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 2.8 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** GeForce 6800 GT/Radeon 9800 Pro


Importat și distribuit în România de
S.C. TNT Games Internațional S.R.L.
Str. Plugarilor 10-14, sector 4, București
Tel: 031-805.48.41, Fax: 021-330.17.19
www.tntgames.ro / info@tntgames.ro
SINGURI SUNTETI GROZAVI.
IMPREUNA SUNTETI
DE NEOPRIT
SMACK DOWN VS RAW 2009
ECHIPELE EXPLODEAZA IN WWE SMACKDOWN VS. RAW 2009... DOAR TU SI PARTENERUL TAU, SPATE IN SPATE, PREGATITI SA INFRUNTATI ASALTUL.
LOVITURI DEVASTATOARE LA DUBLU
FINALIZARI PERSONALIZABILE
MECIURI DE INFERN
COOPERARE PENTRU CARIERA
16+
www.pegi.info
FEATURING ECW
POWERED BY gamespy
JAKKS Pacific
YUKE'S
THQ WIRELESS
THQ
XBOX 360
PSP
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
NINTENDO DS.
Wii
Toate programele WWE, numele luptatorilor, imaginile, asemanarea, sloganurile, miscarile de lupta, trademark-urile, logo-urile si copyright-urile sunt proprietatea World Wrestling Entertainment, Inc. si a subsidiarelor acestuia. Toate celelalte trademark-uri, logo-uri și copyrights-uri sunt proprietatea respectivilor detinatori. © 2008 World Wrestling Entertainment, Inc. Toate drepturile rezervate.
© 2008 THQ/JAKKS Pacific, LLC. Folosit sub licență de THQ/JAKKS Pacific, LLC. JAKKS Pacific si logo-ul JAKKS Pacific sunt marci inregistrate ale JAKKS Pacific, Inc. Dezvoltat de YUKE'S Co., Ltd. YUKE'S Co., Ltd. si logo-ul sunt marci inregistrate ale YUKE'S Co., Ltd. GameSpy si sigla "Powered by GameSpy" sunt marca inregistrat a GameSpy Industries, Inc. Toate drepturile rezervate. THQ si logo-ul THQ sunt trademark-uri ale THQ, Inc. Toate drepturile rezervate. Toate celelalte trademark-uri, logo-uri și copyright-uri sunt proprietatea respectivilor detinatori.
"PS", "PlayStation", "PLAYSTATION" si "PS3" sunt marci inregistrate ale Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE si logo-ul Xbox sunt marci inregistrate ale grupului de companii Microsoft. NINTENDO DS, Wii SI LOGO-UL WII SUNT MARCI INREGISTRATE ALE NINTENDO



DEAD SPACE

World of Boo!

Nu știu alții cum sunt, dar eu când mă gândesc la locul renașterii mele, la capsula criogenică părintească de pe Von Braun, la coridoarele claustrofobice unde pusese mama TriOptimum automate de muniție de crăpau naniții jucându-se cu dânsele, la cheia franceză de care mă țineam când începusem a merge copăcel, la butoiașele după care mă ascundeam când mă jucam cu mutanții de-a mijoarca și la alte jocuri și jucării pline de hazul și farmecul lui SHODAN, parcă și acum îmi saltă inima de teamă.

Recunosc, fără modestie, că sunt destul de „școlit" în materie de action/adventure/RPG horror virtual. Și am avut profesori buni. Totuși, ce s-a întâmplat în ultimul timp pe scena horror-ului pe PC a reușit să-mi creeze o ușoară stare de blazaj. Clive Barker a fâsâit un Jericho maro și mediocru, Silent Hill 4 a fost OK, dar nu s-a ridicat la nivelul doiului, Obscure a fost cam obscur și așa mai departe. Aveam toate motivele să ridic neîncrezător din sprânceană când EA (care nu e recunoscută tocmai pentru obiceiul de a face surprize gamerilor) a anunțat nașterea unei noi francize horror: Dead Space. Neîncrederea a sporit atunci când am aflat că oamenii de la EA au renunțat la „serviciile" lui Warren Ellis (o celebritate în lumea benzilor desenate).

Pauză de efect. Yup, la un moment dat Warren Ellis a lucrat ca scenarist la Dead Space, dar pe parcurs s-a ajuns la decizia că nu e omul potrivit pentru ceea ce avea de gând EA să facă, deci s-au despărțit.

Nici somnicul tras de Kimo la prezentarea de la Leipzig nu m-a ajutat prea mult. În concluzie, m-am apucat de Dead Space ferm convins că o să adorm înainte de jumătate. Suspansul vă omoară, ai? N-am adormit la jumătate, am adormit la sfârșit, rupt de oboseală și de foame, după ce jucasem vreo nouă ore încontinuu. Da, e bun. Nu, n-am sânge de corean, deci nu pot sta mai mult de 10 ore în fața PC-ului.

„Twinkle, twinkle, little star..."

Dacă veșnicia și pelagra s-au născut la sat, atunci frica în mod sigur s-a zămislit în spațiu. În spațiul cosmic, desigur, pentru că, potrivit manualelor de istorie comuniste, vechilor locuitori ai spațiului carpato-danubiano-pontic nici prin cap nu le trecea să inventeze frica. În spațiu, dragii mei, nu te aude nimeni, nici măcar urechea omniprezentă a Securității. Dead Space exploatează tocmai acest sentiment de deznădejde, ce te cuprinde în momentul în care, în ciuda tunelețului de calibru mare de la șold, realizezi că în final nu există scăpare decât prin moarte. Și poate nici atunci... Tot ce-ți rămâne de fă-

cut e să iei cât mai mulţi cu tine şi să mori pe punte, ca un erou spaţial, cu imaginea unui magnific câmp de asteroizi imprimată pe retină şi cu mâna înfiptă în beregata ultimului mutant.

Dar să începem cu începutul. Dacă n-aţi urmărit Dead Space: Downfall, filmuleţul de animaţie „asociat" jocului (vi-l recomand, pentru o mai bună şi mai uşoară asimilare a background-ului), căscaţi urechile. O colonie minieră pierdută în adâncimile Cosmosului ajunge subit în centrul atenţiei mulţumită descoperirii unui artefact potent şi misterios. În acelaşi timp, o mare parte din personalul coloniei începe să manifeste tulburări grave de comportament, dar bineînţeles că nu-i bagă nimeni în seamă. Nava USS Ishimura, mândria flotei pământene, este trimisă pentru a transporta ciudatul artefact pe Pământ, unde o armată de savanţi şi o legiune de fanatici religioşi îl aşteaptă cu sufletul la gură.

N-o să vă stric „surpriza" (come on, ştiţi la fel de bine ca mine că povestea se va sfârşi într-o baie de sânge, de parcă n-aţi fi văzut Aliens), cert e că echipajul care răspunde SOS-ului trimis de Ishimura nimereşte în mijlocul unui abator.


Frumoaso, mi-ai frânt inima!


Call me „Uncle"!

Tu eşti Isaac Clarke (probabil un mic omagiu adus lui Asimov şi lui Arthur C.), un inginer pătimaş, o părticică esenţială a echipajului de pe USS Kellion, „atelierul" mobil trimis în ajutorul nefericiţilor de pe Ishimura. Dar vom reveni la tovarăşul inginer puţin mai încolo.

La o analiză (foarte) superficială, Dead Space pare un „rip-off" după Aliens, Event Horizon (una dintre principalele surse de inspiraţie) şi probabil alte filme sau jocuri în care o mână de sapienşi s-au trezit din senin la mila unor entităţi extraterestre sau extraplanare. O privire mai atentă ne relevă un oareşce „feeling" de System Shock 2. Povestea ne este spusă prin intermediul jurnalelor răspândite pe navă, puţinele NPC-uri apar destul de rar şi/sau se mulţumesc să comunice cu noi prin intermediul unui transmiţător şi, cel mai important, încă din primul moment în Dead Space te simţi pierdut în spaţiu. Lucru care nu poate decât să ne bucure.

După ce înaintăm puţin în joc, observăm că sonorizarea se ridică aproape la înălţimea zeului Thief.

Sunetele şi muzica de fundal lucrează direct pe subconştient şi, în cârdăşie cu jocurile de umbre şi lumini, reuşesc să dea naştere unor momente de neuitat.

Câteva ore mai târziu ne dăm seama că ne aflăm în faţa unui joc care nu musteşte de originalitate, dar care este atât de bine realizat încât mai că-ţi vine să crezi că e prima dată când vezi aşa ceva.

Gândiţi-vă la el ca la un joc tipic Blizzard. Plin de „furăciuni" (mai mult sau mai puţin evidente), dar foarte bine închegat, „spoit" cu bun gust şi foarte plăcut privirii şi atingerii. Şi dacă tot am pomenit de factorul vizual, mă bucur să vă anunţ că artiştii şi designerii de nivel au reuşit să-i dea jocului un aer deosebit. Dacă gameplay-ul şi backstory-ul nu sunt deosebit de originale, îmi scot pălăria în faţa direcţiei artistice, unde producătorii au dat dovadă de multă inspiraţie.

Gadgeturile şi „costumaşele" din garderoba lui Issac arată şi se comportă cât se poate de SF, fără a pica în păcatul majorităţii „suratelor" lor din filme şi literatură. Mă refer, bineînţeles, la look-ul acela fragil, feminin, aerodinamic, de jucărioară japoneză cu sute de butoane. „Armura" (pe bune, arată a armură medievală hi-tech) lui Isaac scuipă cu dispreţ pe colanţii „startrekieni" şi priveşte dezaprobator omniprezenta piele. Fier forjat, tată. Şi se simte în gesturi şi animaţii. Când Isaac merge, parcă simţi şi tu povara sărmanului inginer. Când Isaac şutează, tre' să stingi monitorul, altfel capul îţi va exploda de la atâta „awesomeness". Ca să concluzionăm, dacă ruşii vor prinde următorul mileniu, cam aşa vor arăta inginerii şi echipamentele lor.

Foarte interesant, şi în general plăcut pentru imersiune, interfaţa cu utilizatorul (inventarul, log-urile, mesajele, save-ul la checkpoint-uri, „shopping-ul" etc.) este integrată foarte finuţ şi credibil în joc sub formă de proiecţii holografice. Ne dă un sentiment de autenticitate şi se asigură că nu ieşim prea des şi prea curând din personaj. Bravo.

Inginerii în spaţiu

Isaac, grămăjoara de poligoane împlătoşate pe care o veţi controla până la final, este un inginer în toată puterea cuvântului. Echipamentul şi gadgeturile pe care le mânuieşte inginerul Isaac reflectă în totalitate relaţia sa cu Universul. Isaac repară lucruri. Când Isaac nu poate repara, Isaac taie. Când Isaac nu poate tăia, Isaac fuge mâncând pământul. Plasma Cutter, o maşinărie căreia nu-i pot găsi un corespondent în prezent, şi Line Gun, un fel de bomfaier cu bătaie lungă al viitorului, sunt exemplul perfect. Mi s-a părut foarte amuzant că singura armă „pe bune" (Pulse Rifle, parcă, un puşcoci din dotarea forţelor de securitate de pe Ishimura) e o pârţâitoare de toată minunea care se face de râs în faţa minunăţiilor inginereşti din arsenalul tovarăşului Isaac. M-am jucat puţin cu ea şi s-a dovedit la fel de utilă ca o



Sărăcie lucie...



Busola minune

şarjă de cavalerie (poloneză) în faţa unei divizii de blindate (nemţeşti). Există câteva momente în care mi-a prins bine, dar având în vedere că numărul „armelor" pe care le poţi căra după tine este limitat la patru, impresia generală a fost că ocupă degeaba un slot din inventar. Lucru valabil pentru încă vreo două utilaje, cărora eu nu le-am găsit vreo utilitate concretă. La fel de bine poţi termina jocul fără prea mare bătaie de cap folosindu-te de prima armă întâlnită în joc (Plasma Cutter). E „upgradabilă"(devine superpotentă după câteva upgrade-uri), muniţia e relativ ieftină şi se găseşte relativ uşor, iar monştrii obişnuiţi cad destul de repede dacă ştii unde să tragi. O mare parte din restul armelor mi se par doar de umplutură, puse acolo doar să arate bine. Ce-i drept, arată bine, dar e mare păcat că nu ai de ce să le admiri prea des.

Pe tot parcursul ordaliei, Isaac, inginerul cu nume şi apucături biblice, îi calcă pe urme tătânelui său Avraam şi îndeplineşte orbeşte ordinele superiorilor (singurii doi supravieţuitori ai echipajului de salvare trimis în ajutorul obidiţilor de pe Ishimura) fără a scoate un singur cuvinţel. Înainte să vă simţiţi deranjaţi, să nu uităm că Isaac este inginer. Un adevărat inginer n-are probleme, are doar soluţii, un inginer autentic tace şi face. Şi Isaac face. Pe de altă parte, în spaţiu nu te-aude nimeni. No, păi dacă tot nu te-aude nimeni, de ce să-ţi mai iroseşti forţele pălăvrăgind cu lunaticii?

Punând totul cap la cap, parcă e bine că neica Isaac tace mâlc. În primul rând, mă pot exprima eu pentru el (şi credeţi-mă, cei care au stat lângă mine în timp ce mă jucam Dead Space au avut ce auzi), în al doilea rând cine ştie ce replici tâmpe i-ar fi putut fâta minţişoara sa plină de circuite imprimate şi scheme de televizoare futuriste. Nu le poţi avea pe toate, şi joc frumos şi inginer vorbăreţ.

Ce-i drept, îl auzi respirând greu, cam ca moşu' Vader, când trece printr-o încăpere fără oxigen sau prin exteriorul navei. E foarte convingător şi parcă rămâi fără aer când îl auzi. Vedeţi? Nu trebuie să vorbească verzi şi uscate pentru a te băga în atmosferă. Se poate şi pe tăcute, şi parcă e mai fain şi mai sinistru aşa.

Spaţiul, ultima sperietură

Bineînţeles că nici Dead Space nu este lipsit de clasicele clişee (de care s-a abuzat în Doom 3) ale horror-ului clasic, cum ar fi prostul (dar bunul) obicei al AI-ului de a te lua









prin surprindere cu un sfântuleț de spawn.
Deci, și aici AI-ul „spawnează" monstruleți exact în spatele tău. Diferența dintre Dead Space și alte jocuri care se bazează pe spawn-ul surpriză e că în jocul celor de la EA spawn-ul nu este ilogic și întotdeauna vei observa minimum trei locuri de unde ar fi putut să apară bâzdâgania. Care bâzdâganie arată meseriaș de tot, dar îți ia ceva timp până să-ți dai seama de acest lucru. Unii monștri (foști oameni) arată bestial. Și la propriu și la figurat. Alții sunt eficienți, pentru ei forma contează mai puțin. Câțiva dintre ei vă vor bântui mult timp după ce veți fi terminat jocul. Cel mai probabil Lurkerii, dihănii cu corp de bebeluș și trei tentacule nervoase. Copiii mi s-au părut înfricoșători dintotdeauna, dar din păcate din ce în ce mai puține horror-uri își permit să profite de ciudățenia tipică a copiilor.

Pentru a elimina plictiseala, momentele de acțiune sunt foarte bine dozate, iar „sperieturile" sunt calculate de o inteligență diabolică. Muzica sau configurația unei încăperi îți spun clar că ar trebui să te aștepți la un atac, dar acesta întârzie să apară. Treci de punctul critic, începi să te relaxezi, pulsul își revine la normal și BAM! Un alt exemplu: avem un coridor. Lung. Întunecat. Împânzit cu firide de unde te aștepți să năvălească plaga extraterestră. Setting-ul perfect pentru o sperietură de zile mari. Faci doi pași, nimic. Sfios, încerci să înaintezi. Prinzi o mișcare cu coada ochiului. Gata, pân-aici ți-a fost. Încarci arma, te poziționezi cu spatele la perete și aștepți. Nimic. Așteptarea te omoară. La un moment dat, te gândești că n-o să se facă gaură-n cer dacă mai faci un pas. Și se face gaură. Nu în cer, în perete. Într-o milisecundă iei o poziție defensivă și aștepți dihania. Hmm, e doar abur. Din nou prinzi curaj și te deplasezi spre ușă. Mai ai puțin. Brusc, un beculeț pâlpâie și observi îngrozit o umbră. Te sperii și dai să țipi ca o fetiță. Hehe. E umbra ta, vită! Stai puțin să-ți tragi sufletul. Umbra se mișcă! Fuck! Nu e umbra ta! Te uiți în sus și apuci să vezi doar o coadă. Îți bagi picioarele în ea precauție și pornești un sprint spre ușă fără să te uiți înapoi. Dacă te-ai uita, ai observa că nu te fugărește nimeni. Dai să deschizi ușa. Nimic. Care mor*ii tăi ai schimbat butoanele? A treia încercare e cu noroc și nimerești tasta E. Lași coridorul în urmă, te liniștești puțin crezându-te în siguranță, dar n-apuci să blastămi în liniște că îți sare Necuratul în cârcă. And then you scream!
Și toată tărășenia se întâmplă în câteva secunde. Nu toate surprizele sunt la fel. Câteodată se întâmplă ce te aștepți să se întâmple, câteodată nu, nu poți prezice cu exactitate ce-o să se întâmple.
Bineînțeles, spre final, dacă sunteți oameni cu spirit de observație, o să deslușiți un tipar, dar va fi prea târziu. Jocul vă va fi captivat deja.

Ishimură-n gură

Controlul o să vă scoată din țâțâni la început. Rău. Se vede de la o poștă că „e joc de consolă". Dar trebuie să aveți puțintică răbdare, vorba conului Trahanache. Măriți sensibilitatea mouse-ului, chinuiți-vă o jumătate de oră și vă asigur că o să vă obișnuiți cu el, ba chiar o să vi se pară natural. Întrebați-l pe Koniec. Potopul de înjurături la adresa controlului s-a sfârșit subit într-un „bă, nu e rău








Monstrul din prag

deloc". Sistemul de save pute şi el a consolă de la o poştă, dar măcar e de omenie şi nu ne obligă să refacem un sfert de joc doar pentru că am murit ca proştii înainte să apăsăm pe buton.

Punctele de save sunt relativ apropiate şi, zic eu, împiedică tensiunea să se transforme în frustrare. Un alt feature pe care l-aş înjura dacă nu m-aş simţi cu musca pe căciulă este sistemul care te ajută să te orientezi. Apeşi B şi o rază albăstruie izvorâtă dintr-un gadget de ultimă generaţie îţi indică frumuşel exact traseul pe care trebuie să-l urmezi până la obiectiv. Personal mi se pare de bun simţ, nu vreau să-mi imaginez un viitor fără apă caldă şi busole hi-tech pentru rătăciţii ca mine. În plus, nu vă obligă nimeni să-l folosiţi, aveţi şi o hartă 3D pe care vă puteţi orienta după bunul vostru plac. Problema e că, în mare parte, nu prea te poţi rătăci. Mie mi-a ieşit, dar eu sunt cam retardat când vine vorba de orientare. Probabil fanii System Shock 2 vor duce dorul nivelurilor întortocheate unde un amărât fără simţ de orientare putea orbecăi zile în şir. Cu harta în faţă.

Vinde-mă. Vinde-mă frumos

Dead Space este, fără putinţă de tăgadă, un joc comercial, un compromis între artă, jucabilitate, accesibilitate, digerabilitate, „marketabilitate" şi vreo alte trei „abilităţi" pe care nu le mai ţin minte. Însă, spre deosebire de alte jocuri din categoria „a se lansa înainte de Crăciun" (TM), făcute să fie vândute în milioane de exemplare, lui Dead Space nu-i pot reproşa mare lucru. E un compromis bun, cum ar trebui să fie toate compromisurile.

E un joc cinstit, complet, fără violenţă gratuită (sângele curge în valuri şi capetele se rostogolesc, dar nu-ţi vine să râzi), cu puţine bug-uri, şi se vede de la o poştă că oamenii de la EA au fost deosebit de serioşi în munca lor. Nu e la fel de complex precum System Shock 2, nici ezoteric precum Silent Hill, cu mai puţină acţiune decât Shadowgrounds (celălalt joc cu un inginer în rol principal) şi nu atât de înfricoşător pe cât a fost Undying la vremea lui. În schimb, oferă câte puţin din toate fără să arate şi să „se simtă" ca un ghiveci ordinar, cum au tendinţa alte titluri care au „împrumutat" fără discernământ de pe unde au apucat.

■ **cioLAN**


Fumatul dăunează grav sănătăţii

alternativa



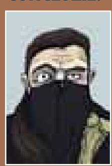
SYSTEM SHOCK 2

Dacă doriţi să aflaţi ce făcea Ken Levine înainte s-o ardă obiectivist şi subacvatic prin BioShock, puneţi mâna pe System Shock 2. Atmosferă, hackeri, infectaţi, infectanţi, un AI care-a luat-o razna şi un Ken Levine într-o formă de invidiat. System Shock 2 e jocul în care nu te deranjează că muribunzii au timp să scrie „succumb" pe toţi pereţii în loc să moară direct, fără prea mult tămbălău.

BUNE:
- direcţia artistică
- sonorizare
- te ţine în priză
- atmosfera

RELE:
- puţin cam scurt
- se putea mai mult
- nu foarte original, pe alocuri se întrevăd „influenţele" externe
- îţi ia ceva timp să te obişnuieşti cu controlul

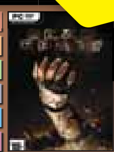
CONCLUZIE:



Dead Space este, fără putinţă de tăgadă, un joc comercial, un compromis între artă, jucabilitate, accesibilitate, digerabilitate, „marketabilitate" şi vreo alte trei „abilităţi" pe care nu le mai ţin minte. Însă, spre deosebire de alte jocuri din categoria „a se lansa înainte de Crăciun" (TM), făcute să fie vândute în milioane de exemplare, lui Dead Space nu-i pot reproşa mare lucru. E un compromis bun, din care avem de câştigat toţi. Aşa ar trebui să fie toate compromisurile.

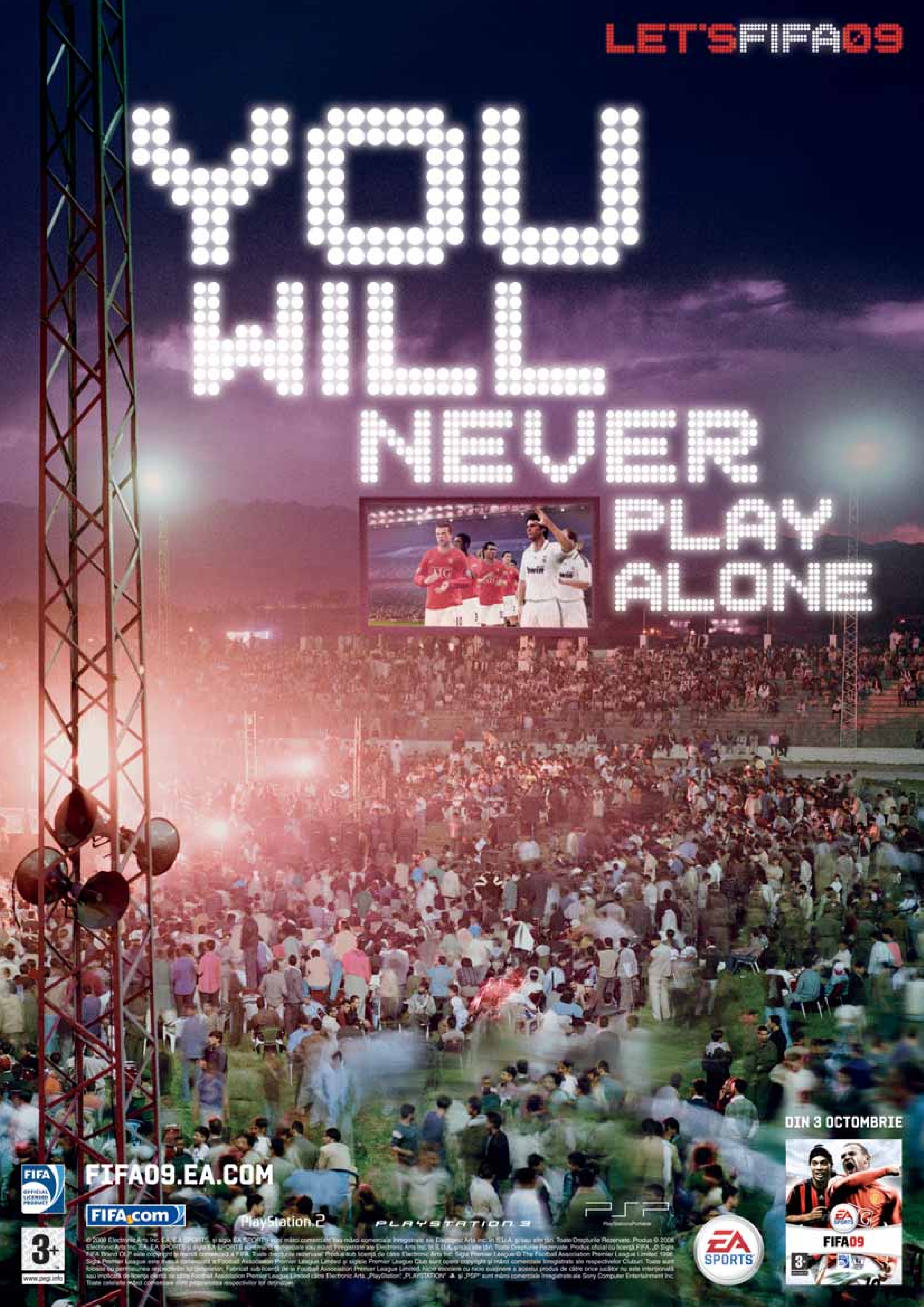
8,4

GRAFICĂ	08
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	09



Gen Action/Horror **Producător** EA Redwood Shores **Distribuitor** EA **Ofertant** Gameshop.ro **ON-LINE** deadspace.ea.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2,8 GHz **Memorie** 1 GB (XP), 2 GB (Vista) **Accelerare 3D** 256 MB, Shader 3.0



LET'SFIFA09
YOU
WILL
NEVER
PLAY
ALONE
DIN 3 OCTOMBRIE
FIFA09.EA.COM
FIFA.com
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
FIFA09

COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

Absurdul adus la nivel de artă digitală

Unul dintre primele jocuri care mi-au adus la cunoştinţă sentimentul acut de frustrare digitală a fost Red Alert 2. Fiind student pe atunci şi oarecum la începuturile mele de gamer de reţea, mai exact de cablu serial şi paralel, participam şi eu în cadrul zilelor şi nopţilor de jucat cu colegii mei de cămin şi de cameră. Iar frustrarea venea din faptul că, neavând calculator la acea vreme, nu puteam „exersa" ca să cresc în „nivel", aşa că o luam constant în freză de la aproximativ 100% dintre oponenţii umani. Pur şi simplu nu aveam mână suficient de rapidă pentru genul acesta de RTS-uri. Până reuşeam eu să fac primele 10 unităţi, mă trezeam cu o întreagă armată pe cap, bombe atomice în mijlocul bazei şi ce să mai zic… nimeni nu zicea nu când mă băgam pe calculatorul cuiva pentru un multiplayer, pentru că toţi ştiau că sunt omul care nu e în stare să opună nici mea mai mică rezistenţă, aşa că meciurile cu mine se terminau extrem de rapid. De atunci, am prins o oarecare aversiune faţă de RTS-urile prea rapide pentru mintea mea de ardelean.

Einstein concediat

De atunci, lucrurile s-au mai schimbat, în sensul că am mai prins aproape 12 ani de experienţă, însă undeva acolo sus, umilinţa încă nu mi-a fost răzbunată. Normal, acum văd lucrurile altfel şi arată bine. Seria Red Alert continuă cu acest ultim titlu pe aceeaşi linie „la mişto". Pentru jucătorii tineri, da, este adevărat… nu e un joc făcut să fie gustat prea tare de către generaţia tânără care trebuie să vadă sânge şi care se identifică cu personajele… asta ca gameplay. Pentru că, dacă ne uităm la multitudinea de femei „zdravene" pe care jocul acesta le are, precum şi la modul prostuţ în care sunt prezentate, e clar că vârsta ţintită este perioada iniţială a pubertăţii. Pentru noi ăştia care am udat deja măcar două, trei ghivece cu flori, această abundenţă de sălcii plângătoare nu reprezintă un aspect prea important al jocului.


Haos, dar unul eficient


Flotă în dezordine



Eu spre exemplu nu am mai râs atâta la un joc de ceva vreme. Nu e vorba de faptul că ruşii se întorc în trecut şi-l scot din istorie pe Einstein, care la rândul lui în trecut îl scosese din istorie pe Hitler, ci de modul în care sunt cu toţii caricaturizaţi. Generali şi „cocomanderi" care râd, plâng, care te iau peste picior ca la un meci de box, reprezentaţi de actori care se chinuie din răsputeri să aibă accente cât mai „zonale" posibil. Evident, ruşii sunt de departe cei mai simpatici, iar japonezii cei mai naivi. Aliaţii sunt doar o parodie la adresa SUA şi a Marii Britanii, nu foarte reuşită totuşi comparativ cu celelalte două naţiuni. Ca să aduc povestea la un început clar, după ce ruşii îl curentează pe Einstein şi se întorc în viitor, vor constata cu surprindere că da, sunt mai tari, dar efectul secundar nu este unul prea plăcut. A apărut a treia putere mondială, Imperiul Soarelui Răsare, care, spre deosebire de restul, are nanoboţii în buzunarul mic şi e ultra-tehnologizat. Evident, Volga rusului mută din cale microcircuitele imperiului, dar nu chiar tot timpul… Cert e că povestea menţine aceeaşi linie complet absurdă, dublată de o distribuţie foarte valoroasă – J.K. Simmons, Tim Curry, Andrew Divoff, George Takei, Kelly Hu, Gemma Atkinson etc.

Dezordine mondială

Aşadar, tu, cel care nu ai jucat Red Alert 2, după ce vei trece de confuzia iniţială şi nu vei fi foarte convins dacă ăştia vorbesc serios sau nu, vei intra în tutorial. Aici lucrurile sunt şi mai absurde. Vei fi antrenat de către trei comandanţi, un rus, un englez şi un japonez, exact ca în popularele noastre bancuri. Şi dacă nici acum nu te prinzi, aşa cum foarte mulţi nu au făcut-o, de faptul că jocul e o parodie extremă, ar trebui să renunţi să mergi mai departe. Din tutorial mi-am dat seama că jocul acesta are două tipuri de umor, unul evident, prostesc, clar, indubitabil, bolovănos, şi unul fin, de substrat, care face caz de situaţia politică actuală, de alegerile americane, de modul adaptativ-conservator al englezilor şi de mămăliga japoneză dezintegrată până la urmă de prea mult



Nintendo Orice. Asta până, în fine, intră în acțiune „Cocomanderul". Acest individ este de fapt un fel de dop de plută pentru o sticlă cu vin. Dintr-o bucată, un general umflat odată scos pe teren și greu de înghesuit la loc de unde a ieșit. De fapt, este vorba de un lucru absolut original pentru grupul de jocuri C&C, introdus de către Electronic Arts, și anume modul cooperativ în care se pot face misiunile. Astfel, la începutul fiecărei misiuni vei putea juca în solo sau în grup de doi, cu un alt jucător în carne și nu numai, care să te ajute să o duci la capăt. Ideea e strălucită, mai ales că Voip-ul este inclus în engine-ul jocului, iar lucrurile pot denatura în niște certuri și scandaluri la telefon al căror fond sonor poate lăsa pe oricine cu fălcile blocate în poziția deschis de atâta râs. Pe de altă parte însă, dacă e prezent consensul, experiența e oarecum comparabilă cu cooperativul din Serious Sam, dacă își mai aduce cineva aminte… Eu nu voi uita niciodată, pentru că a fost de departe cea mai faină experiență pe care am avut-o vreodată în redacția Level, urmată îndeaproape de cooperativul de Deer Hunter 2004. Revenind la Red Alert, în cazul în care preferați solo-ul, vi se va aloca din oficiu un „cocomander", căruia îi puteți da tot felul de comenzi în număr de patru, suficiente ca să aveți cât de cât control asupra activității sale pe teren.


O comunitate bine așezată

Hello Tavarisch Yoshiro

Pentru cei mai nerăbdători, să știți că sfârșitul campaniilor este înălțător și revitalizant. Un fel de Ben-Gay al bărbaților Axe. Băieții de la Electronic Arts au reușit performanța dubioasă în ziua de azi de a menține foarte bine atmosfera din celelalte jocuri din serie.
Asta nu înseamnă că jocul e exact la fel, ci că l-au „tunat" într-un mod neașteptat de reușit. Astfel, la nivel economic, dacă pe vremuri puteai aloca mai multe vehicule de extracție pentru aceeași mină, acum un singur vehicul își face extrem de eficient treaba și nu are sens să creezi două. Însă numărul minelor este destul de limitat și, având un singur extractor, rapiditatea jocului a fost ușor diminuată… cu un scop explicat ceva mai încolo. De asemenea, modul de producție și control al unităților a primit o interfață ceva mai logică, mai funcțională, care oferă generoase clipe de satisfacție. Ca funcționalitate însă, haosul a crescut exponențial, pentru că acum fiecare unitate aproape are abilități speciale. Acestea sunt fie activabile pe termen scurt, fie sunt interschimbabile. Să luăm de exemplu unitățile antiaeriene japoneze. Acestea pot trece din formă terestră în formă aeriană printr-un singur clic pe abilitatea specială asociată. La fel, Peacekeeper-ii aliați pot să își bage în față scuturi care îi protejează de proiectilele adverse până când ajung suficient de aproape ca să scoată shotgun-urile. Că tot suntem aici, nu vreau deloc să-i uit pe Jedi Samurai, care nu se numesc așa, dar au pălării cu boruri foarte largi și săbii laser la o adică… Ca să complice și mai mult lucrurile, apa nu mai reprezintă neapărat un impediment pentru unitățile terestre, așa cum terenul nu mai este un element scufundător pentru unitățile marine.
O serie de unități, care includ mega-battleship-uri, sunt amfibii, așa că situația miroase a „prea multe lucruri la care trebuie să te gândești" deja când e vorba de multiplayer. Iar ca durerea de cap să fie migrenă, toate clădirile, exceptând cele care produc unități terestre, pot fi acum construite pe apă, asta fără a mai menționa că cele japoneze își iau picioarele la spinare și migrează precum hoardele ostrogote.
Diversitatea și unicitatea facțiunilor sunt mari, aproape dureroase.
Evident, acest lucru poate transforma Red Alert 3 în cel mai bun RTS multiplayer al ultimilor ani, totul depinzând evident de Star Craft 2... Normal, momentan multiplayer-ul nu include prea multă gândire, pentru că avem de-a face cu un nivel de micromanagement care nu se învață peste noapte. Acest lucru este influențat și mai negativ de problemele EA de a furniza o metodă funcțională de interconectabilitate, deoarece avem al treilea joc lansat de ei, pentru care trebuie să-ți bați cuie în cap ca să ajungi totuși să faci un joc de multiplayer.
O fi greu, ce știu eu… Cert e că după 3-4 zile de încercări de a te juca, după ce ai schimbat placa de rețea, router-ul, provider-ul de internet și chiar continentul, altceva decât să renunți nu prea îți mai rămâne de făcut.
Ar fi păcat ca incredibilul potențial de multiplayer al acestui joc să nu fie exploatat din cauza unor programatori distrați de la EA Games.


Bază lacustră


Natură moartă Baywatch



Mână rece

Din cauza sistemului de strângere a resurselor şi a micromanangementului abilităţilor speciale, Red Alert 3 a mai pierdut din iuţeala de mână necesară, comparativ cu celelalte jocuri din serie. Asta nu e neapărat un lucru rău, deoarece compensează prin faptul că e ceva mai complex totuşi în materie de tactică. Din momentul în care începe haosul luptei, toată acalmia din timpul etapei de producţie este compensată la un nivel la care numai o adevărată mână rece poate face faţă. De asemenea, amplitudinea distrugerilor/secundă va aduce drept recompensă o serie de puteri care sunt foarte interesante şi distractive. Astfel, spre exemplu, ruşii pot altera orbita unuia dintre miile lor de sateliţi militari geostaţionari care se va prăbuşi peste o ţintă bine stabilită. Aliaţii au cronosfera, care transferă unităţile dintr-o parte în alta cu viteza fotonului cafengiu. Şi altele, care mai de care mai interesante, imaginative şi absurde, aşa cum numai Red Alert poate să o facă.

Joc de roakeri

Aş putea fi subiectiv când afirm asta, dar Red Alert 3 are una dintre cele mai faine coloane sonore pe care mi-a fost dat să le aud. Avem de la celebrul cor rusesc revoluţionar şi plin de frecvenţe joase care aproape că te fac să dai pe gât o sticlă de votcă şi să-ţi razi barba cu funduri de sticle sparte, până la new age şi muultă, muultă chitară grea în diferite asociaţii de tonuri care îndeamnă la violenţă, haos, dezordine şi sex neprotejat. Şi e clar, jocul e de vină pentru că niciunul dintre noi nu-şi doreşte asta… Mai departe, date fiind prestaţiile actorilor, textele sonore din joc sunt la fel, înălţătoare, pline de entuziasm şi eroism autentic. Normal, absurdul nu putea să lipsească nici de la capitolul grafic. Engine-ul este superb, dar colorat ca o sorcovă. Unităţile sunt reprezentate aşa cum ar trebui în epoca celui de-al 10-lea DirectX, iar apa este o realizare de excepţie, chiar dacă e mai limpede decât cristalul. Din păcate, în urma unei decizii de ordin anal, producătorii au restrâns camera, lucru care îţi poate face hemoroizii să se umfle de indignare… Să nu poţi vedea tu Crucişătorul săltând amfibian printre valurile mării, să nu-ţi poţi admira tu sabia laser la cingătoare sau să nu te poţi uita printre picioarele Natashei în timp ce mai tragi un gât din cocteilul ăla Molotov ca să te dregi… Maaare păcat. În rest, normal, facţiunile sunt echilibrate în raport de aproximativ 85%, aşa că mai e de lucru ca să avem multiplayer-ul acela uns cu toate alifiile. Evident, e o chestiune de timp până când acest superb RTS de la EA va fi, în fine, apreciat la adevărata sa valoare… pe care încă nu o are. Şi nu uitaţi – ascultaţi Marşul Sovietic tovarăşi, ca să simţiţi ce înseamnă să trăieşti dincolo de Nistru…

■ **Locke**

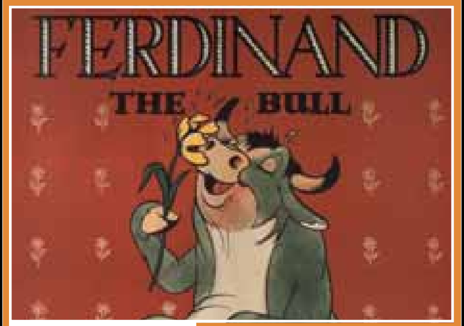


Nemuritor şi rece…



Feng Shui cu antiaeriene

alternativa



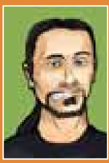
FERDINAND THE BULL

Seria Red Alert este unică prin abordarea sa, anti-istorică, antisocială, absurdă şi neavenită. De aceea, a recomanda o alternativă ar însemna să vă trimit într-un loc unde pajiştile sunt acoperite cu margarete în loc de Natashe şi nu cred că sunt prea mulţi masculi de tip Ferdinand The Bull. Dar dacă totuşi mă înşel, atunci asta e alternativa pe care o ofer. Băgaţi nasul în florile noastre autohtone, în timp ce evaluaţi avantajele fermentate ale climei noastre temperate. Şi nu uitaţi Gazeta de Praga, a cărei hârtie e atât de fină…

BUNE:
- atmosferă identic red-alertistă
- îmbunătăţiri de calitate
- coloană sonoră de 10
- posibil multiplayer de proporţii

RELE:
- conectivitatea în multiplayer
- haos etern în combat
- micromanagement uneori inutil
- picioare lungi care joacă prost

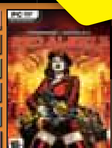
CONCLUZIE:



Red Alert 3 este un joc dedicat tuturor celor care au simţul umorului şi contraindicat celor care îşi închipuie că îl au. Normal, cei din urmă nu au cum să-şi dea seama, aşa că e timpul să aibă încredere în ce zic alţii.

8,8

GRAFICĂ	08
SUNET	10
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	09
IMPRESIE	09



Gen RTS **Producător** EA Games **Distribuitor** EA **Ofertant** Gameshop.ro
ON-LINE www.commandandconquer.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

Tehnologia Wireless garantată 11 aNi*



CD de configurare în limba română

DIR-855
D-Link Quadband Wireless N Router

4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless
802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
802.11a, n draft 2.0 5GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology
Afişaj LCD pentru o mai uşoară monitorizare a reţelei
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof **

Produsul Anului 2007 categoria rutere wireless



CD de configurare în limba română

DIR-655
D-Link Wireless N Gigabit Router

4 + 1 porturi Gigabit 10/100/1000
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
WISH (Wireless Inteligent Stream Handling)
D-Link Inteligent QoS Technology
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof **



CD de configurare în limba română

DIR-615
D-Link Wireless N Home Router

4 + 1 porturi Fast Ethernet 10/100
Wireless 802.11b, g, n draft 2.0 2.4GHz
Securitare dublu firewall (SPI + NAT)
Engine QoS
Criptare WPA2
802.11N Tehnology proof **

www.dlink.ro

* Garanţie 11 ani oferită pentru toate produsele D-Link draft 802.11 n
** D-Link garantează compatibilitatea cu 802.11N prin upgrade de firmware o dată cu ratificarea standardului.

WIRELESS by D-Link N

D-Link Building Networks for People

PC X360 PS3

MotoGP08



Pentru cei care se mulțumesc cu două. Roți

În octombrie a luat sfârşit sezonul 2008 al competiției MotoGP aşa că, în mod automat, trebuia să îşi facă apariția şi un joc nou de curse în care să fie detaliate evenimentele din acest campionat.
Anul acesta, Capcom ne oferă MotoGP 08, un nou joc din lunga serie de jocuri de curse cu motociclete ce au fost produse de către Milestone, cei care au mai realizat anul acesta celălalt mare nume în domeniul jocurilor de curse pe două roți, SBK-08.



Asalt la firul ierbii

Lucrurile pe care le au în comun cele două titluri, MotoGP şi SBK, sunt puține. Ambele au legătură cu motociclismul de viteză, ambele au fost produse de către Milestone şi… cam atât. În timp ce Superbike World Championship încearcă să creeze o experiență cât mai tehnică şi mai realistă posibil, MotoGP se concentrează pe aspectul mai distractiv al motorsportului, cel care are tendința să atragă mai mulți clienți decât un ecran întreg de setări pentru frâne, suspensii, presiune şi ce se mai putea modifica în SBK-08.

Acestea fiind spuse, devine evident încă de la început că MotoGP nu încearcă din răsputeri să redea un nivel ridicat de realism. Nivelul de detaliu al graficii este mai mult decât suficient pentru a reda un mediu credibil. Nu veți găsi chiar aceleaşi detalii ca în SBK, dar vor fi momente în care MotoGP vă va bucura ochii, cum ar fi la cursele pe timp de noapte. Efectele de iluminare, destul de bine realizate, servesc la crearea unui sentiment unic atunci când goniți pe circuitul din Quatar prin întuneric, ghidați de luminile motocicletei. În rest jocul nu este supărător, nu are probleme la partea grafică, dar nici nu iese în evidență cu ceva anume. Ba chiar are un pilot care-şi mişcă mâinile şi picioarele realist, aşa cum vedeam în SBK. Acelaşi lucru poate fi spus şi despre sunet, poate chiar mai puțin. În afară de muzica ocazională din meniu şi de sunetul motoarelor, nu veți avea altceva de ascultat.
Acest lucru poate deveni monoton după o vreme, dar mereu puteți apela la Winamp pentru a mai înviora atmosfera. La partea tehnică jocul nu pare să aibă defecte, cu excepția unui mic bug de instalare care probabil va fi reparat în curând. MotoGP 08 este stabil, iar la cerințele de sistem pe care le are, rularea sa nu ar trebui să fie o problemă prea mare.

Dii, căluț(i)!

Jocul oferă câteva ore bune de distracție, atât pentru cei care adoră acest gen, cât şi pentru cei care abia acum îşi dau seama că este recomandabil să frâneze înainte de un viraj. MotoGP vine cu trei setări de dificultate menite să facă pe plac unui segment larg al populației. Avem Arcade pentru cei care nu vor să-şi bată capul cu prea multe lucruri legate de realitate, Advanced pentru cei care vor o provocare ceva mai mare şi Simulation pentru cei care vor să joace MotoGP cât se poate de aproape de realitate. Asta nu înseamnă totuşi că va oferi o simulatoare realistă. Jocul nu atinge acelaşi nivel ca SBK-08, dar merge până la un anumit punct dincolo de care numai cineva care are cunoştințe despre simulatoare va putea spune că MotoGP nu oferă o simulare realistă. Pentru a reda realitatea, jocul ar fi trebuit să sacrifice din factorul de distracție, ceva nu tocmai caracteristic pentru serie. MotoGP realizează un echilibru între simulare şi arcade, iar balanța poate fi înclinată în favoarea uneia dintre cele două extreme în funcție de dorința jucătorului.



O curbă fotogenică



Cockpit view



Singurătate


Motoare pentru toți

Unde semnez?

MotoGP 08 oferă o varietate de moduri de joc, de la clasicul quick race la un time trial, un campionat ce reflectă sezonul din 2008 de MotoGP și un mod de carieră, inima și sufletul jocului. În acest mod veți avea rolul unui pilot creat de voi, cu un nume propriu și un aspect fizic modificabil. Acesta va începe, așa cum era de așteptat, de la zero și va trebui să lupte pentru a deveni campion mondial. Inițial veți avea la dispoziție un număr mic de echipe, sponsori și motociclete din seria 125cc. Nu veți avea un început glorios, veți fi doar unul dintre cei 35 de omuleți care aleargă pe același traseu pe motoare nu foarte performante. Pe măsură ce câștigați curse, veți căpăta renume, vor veni sponsori noi, veți primi oferte de la alte echipe și veți putea transforma motocicleta dintr-o grămadă de fiare într-o fiară adevărată, care tot de 125cc va rămâne. După ce câștigați tot ce este de câștigat din această categorie, veți putea avansa la gradul următor, 250cc.

Aici veți avea parte de motociclete mai performante, sponsori mai mulți și de o competiție ceva mai dificilă, dar nu este decât un preludiu pentru adevărata valoare a jocului, seria MotoGP. Jocul oferă o experiență plăcută; la sfârșit, când ajungeți campion suprem la ultima categorie, veți sta să vă gândiți la zilele de început, când aveați o motocicletă modestă, fără sponsori și posibil fără cunoștințe de pilotaj. Pe lângă single player, MotoGP oferă câteva ocazii bune de distracție și cu alți jucători umani. Atât timp cât nu aveți oponenți care nu fac altceva decât să joace MotoGP, o să vă treziți că terminați fiecare cursă pe ultimul loc.



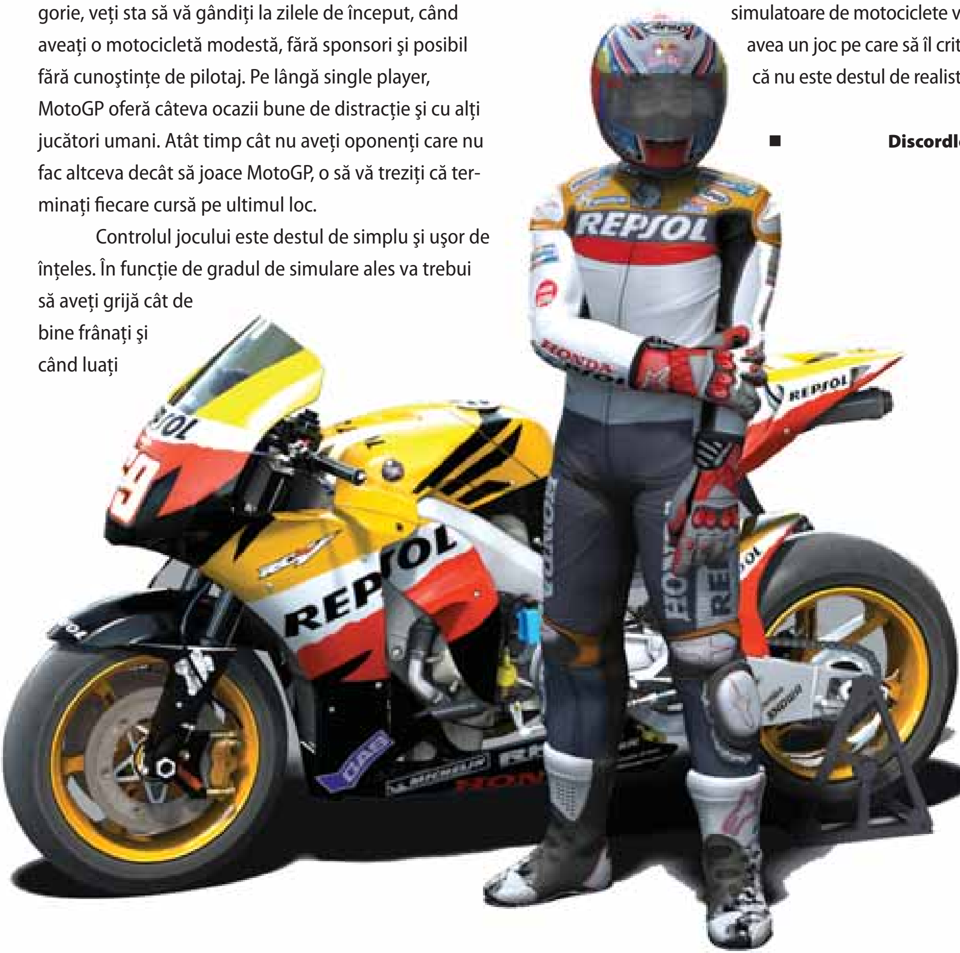




Controlul jocului este destul de simplu și ușor de înțeles. În funcție de gradul de simulare ales va trebui să aveți grijă cât de bine frânați și când luați un viraj, dar în general nu veți avea probleme chiar dacă nu ați mai jucat un joc de acest gen până acum. Singurul defect pe care jocul pare să îl aibă este că AI-ul are tendința să nu se uite pe unde merge. Nu se știe dacă o face intenționat, dar cam la fiecare sută de metri se mai trezește câte un competitor care să confunde spațiul unde va sta motocicleta voastră cu un loc liber.

MotoGP 08 oferă o experiență ce include orice categorie de jucători. Fiecare va găsi în el ceva care să îi fie pe plac, începătorii vor avea un joc distractiv, cei care au mai pus mâna pe un joc din acest gen vor avea ceva de furcă spre final, iar cei care sunt deja experți în materie de simulatoare de motociclete vor avea un joc pe care să îl critice că nu este destul de realist.

■ **Discordless**



alternativa



SBK08

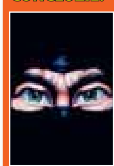
Dacă ați terminat antrenamentul în MotoGP și credeți că puteți bate orice record, SBK este pasul logic în evoluție. Un garaj ce te lasă să-ți bagi nasul prin toate mărunțaielele motocicletei, o echipă de profesioniști gata să te ajute oricând și o grafică superbă fac din acest SBK cel mai serios joc cu motociclete de până acum. Unde mai punem că în lipsa unui controller adecvat chiar și tastatura vă poate oferi momente de adrenalină.

***LEVEL AUGUST 2008**

BUNE:
- grafică plăcută
- personalizarea pilotului
- trasee pe timp de noapte

RELE:
- probleme de AI
- sistem de reluare slab
- sunet mediocru

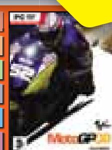
CONCLUZIE:



Este simplist, dar asta nu înseamnă că este slab. Axat mai mult pe partea de distracție, MotoGP nu este doar un expansion care să aducă mici îmbunătățiri grafice sau update-uri campionatului. Nu putem spune că s-a muncit enorm la el, însă produsul finit este un joc care poate fi rulat la orice oră atunci când aveți nevoie de relaxare.

8

GRAFICĂ	08
SUNET	06
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Simulator **Producător** Milestone **Distribuitor** CapCom
Ofertant Gameshop.ro **ON-LINE** www.playmotogp.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Pentium 4 **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** GeForce 6600/ Radeon X1600

PC X360 PS3

FARCRY 2



Al 'nşpelea hagialâc

Cred că, pentru prima oară în activitatea mea de redactor, aş putea expedia un joc major într-un review de două fraze. Sincer. Pe bune. Mărturisesc deschis că rândurile care urmează nu sunt atât izvorâte natural din materia jocului de față, cât, mai degrabă, sunt încărcate de strădania de a ridica dimensiunea articolului la cea corespunzătoare hype-ului care a precedat acest titlu, ordinului de mărime al aşteptărilor noastre şi importanței unei recenzii care, dacă nu mă înşel, dă coperta de luna asta.

Far Cry 2 este urmaşul, dar nu continuarea, celebrului Far Cry, despre care eu, în pofida detractorilor săi numeroşi, susțin că este cel mai bun shooter din istoria de până acum a jocurilor. Mă refer aici la ceea ce aş numi shooter-ul curat, „the plain shooter", şi nu la shooter-ul survival, eventual shooter-ul horror.
Ca să fiu mai clar, adaug că nu consider Doom un shooter horror, ci un poligon de teste pentru Quake, făcut pe banii noştri.

Deci, ce fuse (şi încă mai este, pentru că îl joc cel puțin o dată pe an pe nivelul maxim de dificultate) Far Cry pentru mine? În primul rând, o sursă de satisfacții tactice. Oponenții sunt foarte bine amplasați în dispozitive defensive organizate în adâncime, în care grupele se acoperă cu uşurință reciproc. Mai mult, inamicul este mobil, deplasându-se în aşa fel încât să te descopere şi să te flancheze. Designul de nivel asigură condiții excelente pentru o multitudine de scenarii de luptă, atât sub aspectul defensivei AI, cât şi al atacurilor tale. Jocul este

Nişte arme din Stalker nu aveți?

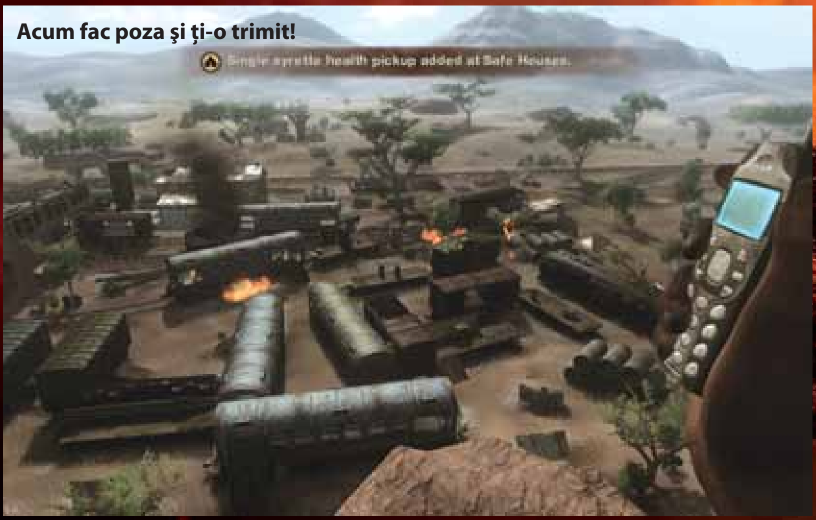


foarte variat ca situații și cerințe tactice, iar la asta contribuie hotărâtor dimensiunea impresionantă a anumitor arii din joc, insule măricele, cu multe tipuri de teren, vegetație și ape (ocean, golfuri, bălți, râuri, cascade), foarte importante pentru modul de abordare al confruntărilor.

De altfel, Far Cry a fost pentru mine primul shooter în care a trebuit să-mi planific serios atacurile. Nici vorbă nu poate fi să te arunci plin de tupeu în fața inamicilor, sigur pe Rambo-ul din tine. Ba, chiar și dacă ești prudent și planifici un atac, dar fără a urma logica unei tactici inteligente, este o mare probabilitate să sfârșești în meniul Load. Realismul armelor este impresionant, la fel și cel al vulnerabilităților tale, dar și ale oponenților. Nu se pune problema că descarci de la câțiva metri o jumătate de încărcător într-un oponent uman până când acesta nu se mai joacă și pleacă la Marele Programator. Un glonte, cât de mic, din orice armă, dar tras în cap, îi stinge lumina instantaneu.


Se trage

Foarte mulți au fost nemulțumiți de faptul că, în a doua jumătate a jocului, în Far Cry apar mutanții genetici, niște uberprimate, dublate mai târziu de supraoameni, care strică la frumusețea realismului tactic și porcăiesc în manieră action un titlu foarte aproape de impecabil, altminteri. Eu, unul, nu am fost deloc deranjat de monștri, considerându-i o provocare suplimentară. În special în nivelurile de interior, devine foarte dificil să ucizi astfel de creaturi rapide - headshot-urile repetate sunt dificil de aplicat unor ființe care execută salturi lungi, imprevizibile, având o forță net superioară oricărui oponent uman. Până la urmă, monștrii și oamenii alternează ca inamici pe parcursul întregului joc, la fel cum se întâmplă și cu secvențele de plimbare liberă prin peisaj și cele cu „tuneluri" scriptate, aflate într-un raport excelent echilibrat.


Acum fac poza și ți-o trimit!

Grafica din Far Cry este impresionantă și azi. Chiar dacă nu excelează la texturi și la efectele aplicate lor, iar numărul de poligoane nu este la fel de mare precum în motoarele grafice recente, dacă este să privim jocul în ansamblu, putem spune că acesta convinge vizual și servește perfect gameplay-ului. Iar, la cât de bine arată, are un consum de CPU și GPU foarte rezonabil - mai ales pe mașinile de azi, se poate rula cu toate detaliile date la maximum, antialiasing x8, în 1680x1050, bașca îmbunătățirile aduse de anumite mod-uri. Repet, impresionant.

Povestea din Far Cry ar putea fi considerată punctul cel mai slab al acestuia. Vreau să zic, nu e mare substanță epică acolo, adică nu se depășește nivelul unui film de categorie B spre C, care abia se abține să nu cadă în divizia softcore. Din fericire, jocul nu se ia deloc în serios, chiar dacă refuză să se transforme de-a binelea într-un Serious Sam. Atmosfera epică este relaxată, iar inteligența eroului este foarte retrasă, locuind cu chirie într-o garsonieră modestă din subconștientul acestuia, de unde iese foarte puțin, numai până la micul magazin alimentar aflat la parterul hipotalamusului. All for the better... Nu se avansează idealuri generoase, grija pentru Umanitate nu cască hemoroizi în sufletele nimănui, dar se încearcă salvarea funduletului unei spioane foarte atrăgătoare. Un story ideal pentru a nu îți distrage atenția de la materia cu adevărat importantă a jocului, dar care „organizează" excelent curgerea acțiunii și creșterea treptată în dificultate a luptelor.





Omul care te scoate din #%&!$

Nu trageți în povestitor!

Aproape același lucru se poate spune și despre povestea din Far Cry 2. Nu există complicații morale, mari adevăruri sau subterane ezoterice, doar un mercenar ajuns într-o țărișoară africană, căruia bananele cam încep să îi stea în gât. Și care, pentru a le îndepărta, folosește mijloace specifice meseriei - armele de foc și o macetă - îndreptate asupra celor care tooot insistă să mai servească o banană, că doar republica e plină de ele. Pe scurt, eroul nostru trebuie să supraviețuiască slugărind la două facțiuni rivale care își dispută controlul asupra țării. Dar, dat fiind că are malarie, trebuie să facă rost și de niște pilule care să îl țină în viață. Pentru asta trebuie să sclăvească și la ceva misiuni umanitare din underground-ul local. Complicați toate astea cu niște prieteni pe care omul și-i face pe acolo și care îi dau misiuni suplimentare, destinate a-i ușura luptele din „questa" principală. La asta adăugați misiuni pe care le primiți de la stații radio cu legătură prin satelit, dar și misiunile date de comercianții de arme, care vă deschid accesul către arme și upgrade-uri noi. Și mai e ceva și cu niște benzi magnetice, adică munca unui reporter care l-a intervievat pe un mare traficant de arme, Șacalul, pe care tu trebuie să îl ucizi - pe traficant.




Bate palma, moșule!

Mă rog, amestec eterogen de tot felul de elemente epice, puțin interesante sau originale, atât pe părți, cât și ca ansamblu. Ceea ce putea să se articuleze într-un story curgător, bun să favorizeze imersia în joc, atmosfera și acumularea treptată a tensiunii, explodează în mii de fragmente minore ca importanță și efect asupra minții jucătorului.

Far Diablo 2

Dar, în ce constau aceste misiuni? Păi, indiferent de ceea ce ți se cere să faci, începi, continui și sfârșești totdeauna prin a trage din gros în oameni. În mod real, jocul nu oferă nimic altceva. Este adevărat, asta este substanța shooter-ului, de aici își mănâncă dânsul pâinea. Dar, în momentul în care, într-un shooter, ajungi să sesizezi că doar asta faci, este ca și cum ai sesiza că iubita ta are intestin subțire și gaze într-însul.
Ceea ce e perfect normal, nu? Dar strică la magia unei tăvăleli prin pat/fân/ noroi (!?). La fel și cu shooter-ul. Când începi să-i sesizezi natura - fugi și tragi = (fugi și tragi) + 1 - înseamnă că jocul are o problemă.
Pentru că asta înseamnă că, deja, însăși esența jocului începe să te deranjeze, iar împușcăreala fără sfârșit tinde treptat să devină o povară.

De ce se întâmplă acest fenomen cu Far Cry 2? În primul rând pentru că jocul este un action shooter supraîncărcat, și nu un shooter realist, precum predecesorul său. Adică, se trage mult, foarte mult, tot mai mult, cu arme care sună ca și cum ar fi pe bune, dar se comportă generic, atât ca dispersie, cât și ca penetrare sau putere de oprire. Sub acest aspect, am avut un feeling de Duke Nukem care m-a dus mult înapoi în timp...

Poate că asta nu m-ar fi deranjat atât de mult, dar capac insuportabil i-a pus faptul că armele automate nu pot fi folosite și foc cu foc.
Adică, este incredibil ca după un Stalker, un Far Cry și chiar un Crysis în care poți folosi o armă automată și pe post de carabină, să vină Far Cry 2 și să spună că ori ești prea dobitoc să poți juca un pic mai realist încercând headshot-uri pe foc cu foc, ori ești prea deștept ca să nu te enervezi atunci când un glonte tras în capul inamicului nu-i cauzează acestuia decât un icnet discret.

Pentru că inamicul este foarte prost conceput sub aspectul vulnerabilității - FC2 intră în categoria action-urilor în care descarci uneori jumătate de încărcător într-un inamic protejat numai de o vestă antiglonț, până cade cetățeanul jos. Ba chiar, nici așa nu ești sigur - ăia


Grea, de companie. Mitraliera



De sărbători,
surprizele mari vin în pachete mici
NINTENDO DS Lite
magia e în jocuri
Nintendo
Importat şi distribuit în România de
S.C. TNT Games Internaţional S.R.L.
Str. Plugarilor 10-14, sector 4, Bucureşti
Tel: 031-805.48.41, Fax: 021-330.17.19
www.tntgames.ro / info@tntgames.ro
www.nintendo.com/ds
© 2007 – 2008 Nintendo. TM, ® şi logo-ul DS Lite sunt mărci înregistrate Nintendo. © 2008 Nintendo.



Ich bin ein Commando!



Un mod eficient de a acoperi o suprafață mai mare. Totuși, poți fi luat din spate…

Multiplayer de savană. Buy it!

În cazul în care campania solo v-ar înșela mai mult sau mai puțin (poate deloc?) așteptările, multiplayer-ul și uneltele care îl susțin merită atenția oricărui fan al măcelului online sau în LAN. Pentru început, este bine de știut că există opțiunea de a alege să lupți din „perspectiva" uneia dintre cele șase clase disponibile, inclusiv ca lunetist, să deblochezi noi arme și să-ți îmbunătățești arsenalul acumulând puncte de experiență și diamante, obținute prin eliminarea a cât mai mulți adversari, într-o manieră asemănătoare cu cea din Call of Duty 4. Apoi, pe fiecare hartă se pot înghesui până la 16 jucători, cărora producătorul le-a rezervat patru moduri de joc: Capture the Diamond, Team Deathmatch, Uprising și Deathmatch. Primul te trimite automat cu gândul la clasicul Capture the Flag, însă obiectul disputelor pe această temă în Far Cry 2 nu este nicidecum un steag, ci… un diamant. Deathmatch și Team Deathmatch sunt exact așa cum vi le amintiți din alte FPS-uri, Uprising fiind singurul mod de joc ieșit, oarecum, din comun. În acest caz, câte un membru al fiecărei echipe este ridicat din start la gradul de căpitan, aceștia fiind singurii jucători care pot captura punctele de interes de pe hartă. În clipa în care una dintre echipe reușește să obțină controlul tuturor punctelor de interes, jucătorilor din echipa adversă le este refuzat imediat respawn-ul, ceea ce înseamnă că meciul poate fi câștigat mai repede, eliminându-le definitiv vulnerabilul căpitan. Bineînțeles, cu condiția ca acesta să nu cucerească un punct de interes între timp. În ciuda aparențelor, câștigarea unei partide într-o astfel de situație nu este chiar atât de simplă, momentul dând automat naștere unor scenarii tactice diferite, în funcție de alegerile pe care le faci din clipa în care ai obținut controlul total. Rămâi în defensivă, apărând viața căpitanului tău, sau te arunci în atac, încercând să-l elimini pe cel al echipei adverse într-un timp cât mai scurt? Însă cui îi




Însănătoşire grabnică



Iaşi obiectivele cucerite cu atâta trudă? Chestiunea e că numai un căpitan poate cuceri un obiectiv, aspect ce transformă meciul într-un joc de-a v-aţi ascunselea în care încerci să descoperi următorul pas al căpitanului advers. Iar pentru a câştiga, ai o multitudine de opţiuni mai mult sau mai puţin tactice la dispoziţie, inclusiv atacuri sinucigaşe şi pârjolirea zonei în care s-au ascuns o parte dintre adversari, transformându-i în torţe vii cu ajutorul aruncătorului de flăcări.

Şi mai interesant este că gameplay-ul e guvernat de aceleaşi legi ale fizicii şi naturii ce-şi fac simţită prezenţa în campanie. Nu există pacheţele cu sănătate, ci doar opţiunea de a te vindeca singur prin simpla apăsare a unei taste. Acţiune destul de riscantă, având în vedere că astfel devii vulnerabil şi, prin urmare, te poţi trezi oricând cu o macetă peste ceafă sau cu un nene care îşi descarcă încărcătorul în tine în decursul operaţiunii de extragere a unui glonţ din mână sau din picior.
Aşadar, mare atenţie unde te aciuezi ca să-ţi îngrijeşti rănile sau să resuscitezi un coechipier. La rândul ei, vremea poate fi cât se poate de schimbătoare.
De la liniştea unei dimineţi însorite fără pic de vânt, te poţi trezi luptând cu încordare pe fundalul unei furtuni iscate ca din senin.
Cerul se întunecă, frunzele copacilor foşnesc, tufele se leagănă cu furie în bătaia vântului, praful se ridică în aer, iar tu stai pitit în spatele unui copac încercând să-ţi dai seama din ce parte se trage sau dacă ţi se strecoară cineva pe la spate. Iar apoi vine ploaia. Mai rar un joc în care vremea să joace un rol atât de important, mai ales în multiplayer, obligându-te să-ţi modifici strategia „după cum bate vântul”.
Ca lunetist, de exemplu, nu ai deloc de câştigat dacă începe să plouă, iar praful ridicat de vânt te împiedică să distingi o ţintă aflată la mare distanţă.
Gameplay-ul capătă astfel o savoare aparte, cu care nu te întâlneşti în fiecare zi, unde mai pui că fiecare hartă impune un mod diferit de abordare a inamicului – în câmp deschis, lunetistul este clar mai avantajat, iar în cazul schimbului de gloanţe între patru pereţi, un puşcoci sănătos face cât o mie de cuvinte. Armele, însă, se mai şi blochează .


Înainte...

mai ai dracului se pot ridica de jos bine mersi, trăgând apoi de unde nu te aşteptai să mai mişte cineva.
De altfel, aceasta este metoda primordială de a mări dificultatea doborârii oponenţilor mai periculoşi: prin creşterea rezistenţei lor la gloanţe. În rest, tactica AI-ului nu e mai bună, poate doar calitatea armelor şi precizia tragerii.

Păi bine, oameni buni, dar, nu există muniţie penetrantă, ce trece prin vestele antiglonţ? Nu strica o mică evoluţie, a la Stalker? Strica, probabil, la acţiune.

Eu: „Mai adă o puşcă, bre!”

Din păcate, tactic vorbind, Far Cry 2 este inferior primului titlu al seriei. Este drept, inamicii se deplasează, şi uneori o fac foarte bine, dar sunt uşor de localizat şi de eliminat. Se poate intra în mijlocul unui dispozitiv inamic, fără nici un plan, şi câştiga lupta doar cu puţină mobilitate şi multă muniţie. Care muniţie se găseşte din abundenţă. Este drept, poţi adopta altă metodă: bagi în punctele nevralgice câteva rachete de bazooka, ca să frăgezeşti inamicul, şi abia apoi dai cu Rambo la ei.

La asta ar fi trebuit să se mai poată adăuga o metodă de atac. Să foloseşti arma automată pe post de carabină, foc cu foc, eventual cu o lunetă upgrade ataşată (vezi, Stalker, din nou). Nu, nu se poate. OK, atunci să pot căra cu mine şi o puşcă cu lunetă, ca în Far Cry. Nu, nu se poate nici asta, eşti limitat la trei arme, fiecare exclusivă pentru categoria ei - adică, poţi duce o singură puşcă. Bine, bă, că v-a găsit tocmai acum realismul într-un joc pe care nu aţi ştiut cum să-l faceţi mai action!!!

Revenind la tactică, am fost dezamăgit de dispunerea inamicului, cele mai multe dispozitive defensive cu care ai de-a face sunt simple, şi nici alea bine folosite de AI. Prea puţine locuri de complexitate tactică mai mare, iar acestea prost apărate de un inamic care nu ştie să execute un culcat, un salt înainte - toţi vin direct spre tine, în picioare, ţinte sigure salvate rar de vegetaţie şi de o vagă tendinţă de a te flanca. Cele mai mari surprize ţi le faci singur, dacă nu eşti atent care iepure pe unde vine spre tine.

Un fleac, l-am ciuruit...

Poate că s-ar înfiripa un oarecare feeling în jocul ăsta, măcar pentru grafica formidabilă şi pentru câteva, rare, confruntări interesante, în care posibilitatea de a da foc clădirilor, arborilor, maşinilor şi savanei este o modalitate de luptă originală, impresionantă vizual. Dar, pe lângă faptul că misiunile sunt foarte multe şi dezlânate,


... şi după luptă

Map Editor

Pachetul Far Cry 2 nu ne oferă doar o campanie solo şi diverse metode de a ne destrăbăla online, ci şi un editor de hărţi foarte uşor de folosit, versatil şi intuitiv, încât nu m-ar mira dacă unii ar cumpăra jocul doar pentru a-l pune la încercare.
Astfel, fanilor măcelurilor în multi le este oferită posibilitatea să creeze propriile lor hărţi în doi timpi şi trei mişcări, iar apoi să-şi facă cunoscute operele direct din meniul jocului pentru ca alţii, la rândul lor, să le încerce pe propria piele.
Perioada de acomodare este relativ scurtă, iar odată ce te-ai deprins cu comenzile editorului, harta pe care ai gândit-o va începe să prindă imediat contur, iar cu un pic de îndemânare şi răbdare, în funcţie de complexitate, ea va ieşi exact aşa cum ai gândit-o.
Singura limită este propria ta imaginaţie, iar testarea ei pe parcursul procesului de producţie, mai ales din punct de vedere al gameplay-ului, este posibilă oricând, materializându-te aproape instantaneu în orice punct de pe hartă.

Totul începe cu o suprafaţă netedă pe care o poţi rapid modela, adăugând dealuri, munţi, copaci, tufe, drumuri, poduri, râuri şi impunând apoi orice stare a vremii îţi doreşti, în cel mai simplu mod cu putinţă. Textura terenului, de exemplu, se modifică automat în funcţie de tipul şi densitatea vegetaţiei alese.
Foarte util este faptul ă editorul îţi indică în orice moment dacă harta este jucabilă sau nu.
La urma urmei, degeaba arată harta nemaipomenit de bine dacă nu se poate şi juca. Unde este harta ta?


FLOOD by KiMO, în editare


FLOOD by KiMO, în test

pentru că sunt prea multe locuri în care harta te strânge în canioane înguste, împânzite de puncte defensive fortificate şi străbătute de vehicule, în care nu te poţi feri de privirea duşmanilor. Şi toată harta îţi e duşmană. Sunt, din păcate, prea puţine părţi de savană deschisă în care poţi să ocoleşti.

Pe undeva, harta este perversă - e aparent mare, dar, de fapt, uimitor de restrictivă.
Felul în care sunt modelate zonele stâncoase şi amplasarea lor reduc drastic posibilităţile tale de abordare a oricărui atac. Paradoxul crâncen este acela că, în hărţile din Far Cry, mult mai mici decât nămetenia de teritoriu din FC2, aveai o libertate mult mai mare de alegere a variate căi de a aborda o luptă, pentru că aveai acces natural la mai multe zone ale hărţii, fără a se pierde nici o câtime din firescul şi realismul terenului.

GPS killed the video game star

Şi pentru că tot sunt la hartă, vreau să atrag atenţia asupra unei tendinţe teribil de enervante pe care am remarcat-o la jocuri recente de la Ubisoft. Assasins' Creed, Brothers in Arms HH şi Far Cry 2 ne oferă hărţi întinse odios pe ditai hărţile, ţi se mai şi dau verbal, tu-ruite, de abia apuci să pricepi ceva - de ce atâta grabă, frate, că doar nu sunteţi olteni!? Evident, deschizi repede jurnalul, să vezi ce a vrut ăla de la puşca ta. Proastă treabă, dar nu singura care strică atmosfera.

După cum spuneam, faptul că hărţile sunt mari, deşi ar trebui să fie un atu imens al jocului, devine o povară plictisitoare şi enervantă. Asta pentru că, în deplasarea dintr-un punct în altul, te loveşti la tot pasul de inamici, care se respawnează aproape imediat ce ai trecut de ei. Spre exemplu, la o barieră/ răspântie/punct de control fortificat, trebuie întotdeauna să omori pe toată lumea când treci, altfel o iei rău de tot, indiferent de viteza maşinii tale. Întoarce-te prin acelaşi loc peste cinci minute şi trebuie să o iei de la capăt cu omorâtul. Iar drumurile sunt împânzite de vehicule de luptă care dau peste tine din senin, oricât şi oricând.
Ajungi să tragi în disperare, repetitiv, într-o tonă de inamici care se reproduc mai ceva ca bacteriile, pe trupul unei republici în descompunere.

Uite-aşa, ceea ce era un avantaj al jocului - dimensiunea hărţilor, se întoarce împotriva acestuia. Situaţia ar fi putut fi salvată de o componentă sănătoasă de stealth - care decât că nu se există, noaptea te văd inamicii mult prea uşor. Sau nu te văd, iar tu sfârşeşti aplicând la nesfârşit tehnica apropierii silenţioase de dispozitivul inamic cuplată cu folosirea armelor cu amortizor. Dar trebuie să faci şi asta repetitiv, până la exasperare,


Pentru cei cu simţul dezorientării dezvoltat

alternativa



FAR CRY AND STUFF

Vreţi spaţii mari, pe care să le străbateţi în virtutea unui spirit de aventură veritabil, fără asistenţa unei hărţi omnisciente? Băgaţi un Morrowind, un Gothic 3. Vreţi un shooter fain, cu o componentă tactică superioară lui FC2? Merge muuult mai bine un Far Cry, cel originar seriei.
La naiba, chiar şi Crysis e mai interesant, pe alocuri. Nu e rău sub acest aspect nici un STALKER: Shadow of Cernobyl. Rămâne să joc Fallout 3, ca să văd dacă intră şi ăsta ca alternativă viabilă...

BUNE:
- grafica
- fizica
- focul
- multiplayer-ul

RELE:
- elementele de tactică
- repetitivitatea
- lipsa generală de idei
- harta mult prea explicită
- absenţa atmosferei

CONCLUZIE:



Acesta este genul de joc pentru care te rogi să nu aibă succes financiar prea mare, de teamă că toată lumea se va grăbi să îi urmeze reţeta, structura şi stilul de gameplay. Dacă Far Cry 2 se dovedeşte viabil economic, va impune o tendinţă în industria jocurilor care va fi echivalentul shooteresc al unui Guitar Hero pe muzica lui Britney Spears. Singura speranţă ne rămâne în modificatori şi în crearea de hărţi de multiplayer cât mai interesante.

7,7

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	06
IMPRESIE	06



Gen FPS **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft Romania Tel. 021.569.06.00 **ON-LINE** www.farcry2-hq.com

CERINŢE MINIME:
Procesor Pentium 4 3,2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB

grozitor de explicite, cu mulțimi de iconițe colorate, cu compas care indică irefutabil direcția către obiective. Dar, zău, jumătate din atmosferă este dată într-un joc de incertitudine și explorarea treptată (Morrowind rings a bell?). Mult mai bine ar fi fost să existe o hartă simplă, o busolă și posibilitatea de a-ți marca singur punctele semnificative din teren, eventual cu ceva comentarii proprii, pe măsură ce descoperi diversele obiective. Așa cum stau lucrurile acum, toate punctele de interes de pe hartă sunt vizibile de la bun început, și asta rupe de tot filmul aventurii prin Africa exotică și enigmatică.

Africa din Far Cry este versiunea 3D a unui hiperorganizat Google Earth căruia i s-a suit sângele la cap, unde a spart câteva artere principale, prin care este împroșcat apoi la apăsarea cu glonțul de plastic al action shooter-ului.

Iar când începi să râzi văzând că indicatoarele rutiere de direcție care te îndreaptă spre un obiectiv sunt anume colorate, totul se duce de râpă. cioLAN mi-a spus despre asta: „Puteau să nu le coloreze, dar câți dintre ăștia mai tineri stau să citească ce scrie pe indicatoarele dintr-un joc?". Iar asta mi-a deschis, subit, ochii.

A far cry from Far Cry

Oameni buni, jocul ăsta nu este pentru mine. Dragii mei, jocul ăsta nu este făcut pentru un neica-nimeni de redactor de revistă de jocuri, cu o oarecare experiență, ușor nevricos și cu prea multe pretenții. Jocul ăsta nu e făcut nici măcar pentru un om care folosește PC-ul. Jocul ăsta este făcut pentru puștii care se joacă pe console. E un titlu numai bun ca să îi facă fericiți pe aceștia, și să ia pâinea de la gura criticilor care cred că, pentru a avea satisfacția că te joci, e nevoie de mai mult decât o grafică superbă, excepțional optimizată, o mecanică bună și un simulacru de story împânzit de o grămadă de alergări în reluare de la o misiune repetitivă la alta, lipsite de atmosferă și feeling. GTA ratat de hibridarea cu ce este mai prost în Assasins' Creed, Far Cry 2 oferă tot ceea ce, fizic, trebuie unui shooter excepțional, și mult prea puțin din ceea ce este necesar ca tactică și psihologie. Far Cry 2 pentru noi NU este (Far Cry) 2. De fapt, nici nu ne e tocmai clar ce este. Doar pentru cine este.

■ **Marius Ghinea & KiM0**

PATRU MISIUNI BONUS !

Deblochează patru misiuni exclusive, cadou pentru cititorii LEVEL din partea Ubisoft:

1 - THE GEORGIAN

2 - THE BOLIVIAN

3 - SPECIAL DELIVERY

4 - LE FRANÇAIS

Pentru a le activa, selectează opțiunea **Additional Content** din meniul jocului și introdu următoarea parolă:

sa7eSUPR



FIFA 09

Reîntoarcerea fiului rătăcitor



Joc cu capul

După ce vreme de ani de zile versiunea pentru PC a unuia dintre cele mai importante simulatoare de fotbal ale ultimelor două decenii ne-a lăsat un gust amar în gură, iată că s-a reîntors în forţă. Dacă vă aduceţi aminte, după conferinţa de la Leipzig de anul acesta, părerea mea despre versiunea de PC a lui FIFA 09 rămăsese neschimbată. Senzaţia de scârbă pe care mi-o lăsase era dată de atenţia înverşunată acordată versiunii pentru console şi de tăcerea ce o acoperea în totalitate pe cea de PC. La întrebările mele despre ce ar însemna varianta de PC, tot ce mi se răspundea era că nu ei sunt cei care se ocupă de ea şi că oricum nu trebuie să mă aştept la mare lucru. Cu alte cuvinte, mi se spunea să mă aştept la acelaşi joc cu care ne-am obişnuit de prin 2005, cu modificările de rigoare. Adică jucătorii au schimbat echipele, unii dintre ei s-au ras în cap, iar alţii s-au retras. Dar iată că nu este aşa. Chiar deloc. Cu foarte mare surprindere, am găsit pe ecranul monitorului un meniu foarte asemănător cu cel de pe PS3 şi o serie de opţiuni care până acum nu figurau drept cap de afiş pentru versiunea de PC. Toate schimbările majore aduse jocului fac ca tăcerea ce acoperă varianta de PC să fie mai mult decât suspectă, deoarece, cu un pic mai mult marketing, vânzările ar putea creşte exponenţial. Nu prea găsesc explicaţii inteligente pentru această strategie de piaţă, dar ceea ce contează acum este că jocul e cu totul diferit de ceea ce ne-am obişnuit până acum. Se poate spune că FIFA 09 pentru PC este ceea ce a fost FIFA 08 pentru PS3 anul trecut.

Totul din mouse

După cum spuneam mai sus, meniul se prezintă surprinzător de asemănător cu cel de PS3, prin care am avut ocazia să mă plimb la Leipzig. Nu mă refer doar la modul în care arată, dar şi la modurile de joc oferite, care credeam că vor fi specifice doar variantelor pentru console. Astfel am văzut că Be A Pro, Manager Mode şi alte câteva sunt disponibile şi amărâtului ca mine şi ca tine care nu are acasă o consolă next gen. Voi vorbi pe larg despre cele mai importante dintre ele un pic mai încolo, deoarece acum vreau să vă spun despre cea mai interesantă găselniţă a celor de la EA de până acum: controlul jocului din mouse.

Unul dintre cele mai importante şi mai interesante elemente ale lui FIFA 09 pentru PC este posibilitatea oferită jucătorului de a juca fotbal controlând jucătorul cu tastatura şi cu mouse-ul în acelaşi timp. După zece minute de frustrare în care nu reuşeam nicicum să îmi coordonez mişcările şi ochii după două puncte de reper ce se mişcau independent, am avut o revelaţie bruscă. Nu ştiam cum reuşisem să joc până atunci un simulator de fotbal controlând acţiunea de pe ecran doar din taste. Mouse-ul a apărut din neant ca şi focul acum zeci de mii de ani în peşterile reci şi întunecoase ale omului hapciupalitic. Folosind tastatura ca instrument de control al jucătorului şi al strategiilor de atac şi apărare, iar mouse-ul ca mijloc de control al mingii, paselor, şutului şi al driblingului, jocul devine o reală plăcere. După multe ore de joc în această formulă, stau acum şi mă întreb cum mă jucam înainte doar din tastatură. Cum reuşeam să fac toate schemele şi să trimit pasele exact unde voiam doar din tastele direcţionale. Dar asta este evoluţia. Asta înseamnă să încerci totuşi să treci peste anumite bariere şi să duci jocul mai departe. Aşadar, după cel puţin doi ani în care Pro Evolution Soccer a condus detaşat, dacă nu la capitolul vânzări, măcar la cel al impresiei artistice, iată cum EA şi al său FIFA revin în vârful ierarhiei. Se simte influenţa banilor şi a minţilor strălucite pe care cei de la EA le cumpără pentru a sălta calitativ produsele sale. Nu vă voi încărca acum cu prea multe detalii despre cum se controlează jocul prin mouse şi tastatură, deoarece, până nu veţi încerca, nu veţi putea înţelege. Nu pentru că ar fi mare lucru de înţeles, dar până nu veţi vedea ţinta pe ecran, nu veţi putea cuprinde întreaga semnificaţie a schimbării. Staţi liniştiţi, dacă nu vă place acest sistem de control al jucătorilor, veţi putea alege modul clasic de control fără niciun fel de probleme, doar că astfel vă veţi putea apropia un pic de ceea ce se poate face cu un controller de consolă.

Cu toate că până acum am avut numai cuvinte de laudă, să nu credeţi că jocul este perfect. Nici pe departe. Acum vom trece la ceea ce EA-ul a lăsat să-i scape printre degete. Deşi problemele pe care jocul le are sunt destul de puţine la număr, sunt cam enervante şi stupide. Exemplul cel mai concret este modul de joc Be A Pro. Pentru cei care nu ştiu despre ce este vorba, ei bine, Be A Pro este modul ce îţi permite să preiei controlul asupra unui singur jucător de pe teren şi să îl controlezi pe parcursul unui meci întreg. Acest jucător poate fi unul gata consacrat sau poate fi unul creat de tine şi care va creşte în funcţie de rezultatele pe care le ai. La începutul fiecărui meci primeşti două sarcini de la antrenor, una pentru tine ca individ şi una pentru toată echipa. Acestea sunt foarte diferite de la un meci la altul şi pot fi de genul nu scăpa mingea în aut, nu te lăsa prins în ofsaid, procentajul şuturilor pe poartă să fie de cel puţin 50% şi aşa mai departe. Dacă le vei îndeplini, vei primi puncte de experienţă şi vei creşte în nivel. Cu



Bla, bla, bla

alternativa



PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Cu un mod de abordare diferit de cel consacrat de FIFA, PES 2009 poate fi varianta ce vă va satisface setea de fotbal, dacă FIFA 09 nu vă oferă ceea ce doriţi. Singurul competitor adevărat al produsului celor de la EA, Pro Evolution Soccer a crescut de-a lungul anilor în ceea ce nu mai poate fi numit o alternativă, ci un produs ce poate înlocui cu adevărat seria FIFA.

** LEVEL IANUARIE 2009*

BUNE:
- engine nou şi bine optimizat
- idei noi legate de joc
- un nou sistem de control al jucătorilor

RELE:
- multe bug-uri
- AI prost

CONCLUZIE:



Un joc bun cu care îţi poţi pierde ceva vreme, mai ales dacă îţi place diversitatea. O să te streseze la un moment dat prin bug-urile dese şi prin AI-ul bătut în cap, dar partea de multiplayer va compensa din plin. O surpriză incredibil de plăcută din partea celor de la EA şi care va lua o notă foarte mare în pofida multor lipsuri pe care le are, doar pentru faptul că încă le pasă şi de PC.

8,8

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Simulator sportiv **Producător** EA Sports **Distribuitor** EA **Ofertant** Gameshop.ro **ON-LINE** www.fifa09.ea.com

CERINŢE MINIME:
Procesor Pentium IV 2.4 GHz **Memorie** 521 MB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM

fiecare nivel câştigat, vei primi puncte cu care îţi vei putea creşte atributele. Doar aşa vei putea ajunge de la un jucător anemic la unul puternic şi invidiat de toţi. Din nefericire, această creştere în nivel se face destul de greu. Nu pentru că sarcinile primite sunt imposibil de făcut, ci pentru că punctele de experienţă primite sunt puţine, iar cele necesare creşterii în nivel sunt foarte multe. Asta nu ar fi problema cea mai gravă, deoarece, dacă jocul ar fi curs cum a fost proiectat, era o reală plăcere să te zbaţi ca ultimul om pe teren, doar că lucrurile nu stau chiar pe roze. Poţi să fii tu cel mai tare din parcare, însă coechipierii nu te ajută deloc. Adică AI-ul este praf. De acest lucru nu îţi dai seama în timpul unui meci normal, deoarece tu eşti tot timpul în posesia mingii, iar jucătorii fac exact ceea ce le spui tu prin comenzile date cu ajutorul tastaturii şi al mouse-ului. Doar că în Be A Pro, nu ai niciun pic de control asupra lor, iar ei se comportă ca nişte oi bătute în cap. De mult nu am mai fost atât de frustrat la un simulator de fotbal din cauza coechipierilor. Iar cel mai uşor exemplu de dat este cel al paselor. Sunt atât de terminaţi, încât şi cea mai simplă pasă este un chin. Cu alte cuvinte, luaţi-vă adio de la sarcinile ce necesită un procentaj mare de pase reuşite de-a lungul unui joc. Lucru foarte greu de crezut, deoarece echipa adversă se comportă exemplar.

Pe lângă acest mod Be A Pro se mai găseşte şi un simulacru de manager în care iei sub aripă echipa favorită, faci transferuri, trimiţi scouts în căutare de noi talente, îţi creşti capacitatea stadionului, dar totul este la un nivel elementar, ce nu se compară cu un manager adevărat.

Cel care poate face deliciul amatorilor de multiplayer este cel ce îţi permite ca până la opt jucători să joace deodată, fiecare controlând câte un singur jucător, la fel ca în Be A Pro. De asemenea, mai există şi modul Adidas Live Season, care în fiecare săptămână este actualizat de cei o mie de oameni angajaţi de EA să se uite la toate meciurile din cele treizeci de ligi acoperite de joc şi să aducă la zi formele jucătorilor, cartonaşele primite etc.

Cel mai tare din parcare

Cu toate că nu este complet, este un gigantic pas înainte având în vedere jegurile cu care ne „delectau" anii trecuţi cei de la EA. Plin de bug-uri şi cu un AI ce te face să te sui pe pereţi, FIFA 09 pentru PC este totuşi cel mai bun simulator de fotbal al celor de la EA şi are un potenţial fenomenal. Ca să nu mai spun că partea de multiplayer este excelentă, iar interesul celor de la EA de a-l ţine în viaţă prin Adidas Live Season este lăudabil.

■ **Koniec**



Aş juca un baschet...



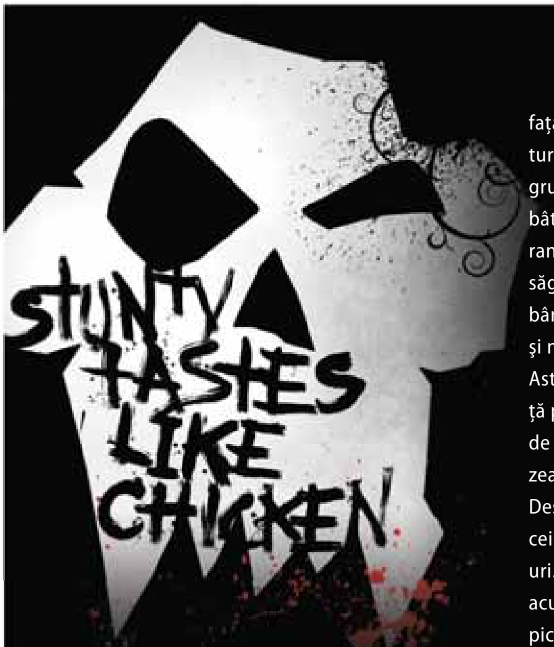
Una dintre cele mai bănoase găselniţe ale producătorilor de jocuri, MMO-ul cu taxă lunară, cuprinde ca o febră nenorocită fiecare mare companie cu pretenţie la o felie de tort. Exemplul World of Warcraft, cu peste zece milioane de abonaţi şi mulţi ani în spate, motivează orice individ cu un minim potenţial artistic şi un relativ pospai material la a arunca pe piaţă ceva. Ceva care poate rupe câteva sute de mii de jucători din universul blizzardian şi care mai atrage alte câteva zeci de mii din cei care până acum nu au găsit ceva să-i atragă din ceea ce există deja. Exemplele sunt multiple şi nu sunt făcute chiar pe genunchi. Dimpotrivă. Dar momentan niciunul nu a reuşit să-l detroneze pe maiestatea sa World of Warcraft. Acest deja laitmotiv al articolelor despre MMO-uri, WoW-ul nu poate să nu apară în discuţie, deoarece, fără existenţa sa, piaţa jocurilor online ar fi complet diferită în acest moment. Din nefericire, jocurile ce vin şi îi suflă în ceafă nu au ce le trebuie pentru a-i trece în faţă şi a-i smulge laurii de pe frunte. Ori sunt prea de nişă (vezi EVE), ori sunt lansate pe piaţă înainte de a fi gata (vezi Age of Conan), ori au o realizare de toată jena (vezi restul de jocuri). Ca şi până acum, recunosc că sunt un dependent nenorocit de WoW, dar în acelaşi timp sper să apară altceva cu care să îl înlocuiesc. Astfel că mă arunc cu capul înainte în universul fiecărui joc ce iese la interval, cu inima deschisă şi cu speranţe către mai bine. Până acum însă nu am reuşit să şterg de pe calculator această unealtă a diavolului numită WoW. Poate Warhammer Online a reuşit? Vom vedea.

Lore şi folclor

Având un spate un univers gigantic creat acum douăzeci şi cinci de ani şi aflat în continuă expansiune, Warhammer are conţinut de aruncat în farfuria halitorului de univers fantasy pentru ani buni. Cu un concept un pic diferit, dar nu foarte, despre progresul în joc, evoluţia jucătorului şi a modului în care lucrurile se întâmplă în jurul tău, Warhammer Online este la ora actuală cel mai serios competitor al WoW-ului. Eterna luptă între albi şi negri, răi şi buni, frumoşi şi urâţi este prezentă şi aici. Lupta pentru supremaţia în lume se poartă între forţele Binelui şi ale Răului, personificate aici de către cele două facţiuni Order şi Destruction. Un fel de hoardă şi alianţă.

Conflictul între cele două facţiuni ale jocului nu este unul care merită menţionat în cadrul acestui articol, deoarece, ca în orice MMO, se pune accent mai mult pe individ decât pe facţiunea din care face parte. Astfel povestea jocului se mulează mai mult pe acţiunea personală, decât pe una la comun. Evident, nu lipsesc luptele între cele două facţiuni, dar despre ele vom vorbi un pic mai încolo.

Fiecare facţiune vine cu trei rase de căciulă şi cu profesii diferite. Astfel, dacă eşti unul dintre cei cărora le plac ordinea şi disciplina poţi opta pentru forţele binelui şi vei putea alege între slăbănogii de high elves, chiştoacele de dwarfi sau amărâţii de oameni. Dar dacă eşti printre cei cărora coada pentru un pa-



Stunty tastes like chicken

chet de ţigări, chenzina de doi lei sau programul fix la muncă li se par un chin, poţi alege să lupţi de partea celor din Destruction. Aici poţi opta între extrem de răii şi haioşii greenskins, nemiloşii dark elves sau arhetipul vikingului supărat pe viaţă din tabăra Chaos.

Deşi iniţial jocul trebuia să se bucure de un număr imens de profesii, ergo de o varietate a lumii ceva de speriat şi nemaivăzut până acum, din nefericire în momentul lansării, numărul acestora a fost micşorat drastic. Motivele nu sunt prea clare, dar se pare că de vină am fost noi, jucătorii. Adică nu ne-am fi descurcat prea bine dacă am fi avut de învăţat despre prea multe lucruri deodată. Aşa că acum trebuie să ne mulţumim doar cu trei, patru pentru fiecare rasă în parte. Interesant şi de lăudat este faptul că aceste profesii sunt diferite pentru cele două facţiuni. Astfel dark elves şi high elves nu împărtăşesc aceleaşi profesii. Adică nu vom avea aceleaşi probleme ca în WoW, unde totul este o apă ş-un pământ.

Deoarece spaţiul nu îmi permite să vă vorbesc pe larg despre fiecare profesie în parte, mă voi atinge doar de câteva dintre ele. Acelea pe care le-am jucat eu un pic mai mult. Să nu luaţi vorbele mele drept literă de lege, deoarece, ca orice MMO ce se respectă, nici Warhammer Online nu îţi permite ca în două luni de joacă să ridici la nivel maxim trei sau patru personaje, astfel încât să poţi spune că unul face clar asta, iar celălalt astalaltă. Buuun, acum să trecem la ceea ce ne interesează. Profesiile se împart în patru clase mari. Tanc, cel care stă tot timpul în faţă şi încasează cu veselie cele mai puternice lovituri, healer-ul, cel care are grijă ca tancul sau restul grupului să nu dea colţul, melee dpser, cel care dă cu bâta, ciocanul, sabia sau pumnalul din apropiere şi ranged dps, adică cel care aruncă de la distanţă cu săgeţi sau tot felul de vrăji şi care moare dintr-un bobârnac dacă apuci să te apropii de el. După cum este şi normal, rolurile nu sunt chiar atât de bine definite. Astfel, healer-ul, deşi are capacitatea de a ţine în viaţă pe oricine, mai poate şi să te pocnească peste nas de să vezi stele verzi două zile. Exemplu concret este zealot-ul. Profesie specifică celor din tabăra Destruction de rasă chaos, zealot-ul este unul dintre cei mai răi indivizi cu care te poţi întâlni pe coclauri. Nu seamănă cu nimic din ce am văzut până acum prin jocuri şi este pacientul tipic al unui ospiciu de nebuni violenţi. Cu o atitudine ce ar putea să îi pună părul pe beţe chiar şi Joker-ului din Batman, zealot-ul se plimbă de acolo-colo cu un craniu într-o mână şi un pumnal în cealaltă, cu pieptul dezgolit şi cu o fustiţă lungă şi largă care în lumea normală ar împiedica pe oricine ar încerca să alerge pe scări. Uneltele zealot-ului sunt vrăjile sale, pe care le castează cu ajutorul craniului din mâna stângă. De acolo scoate atât vrăji ofensive, cât şi defensive. Să te pună naiba să stai la distanţă de el, căci ai încurcat-o. Complet diferit de acest tip de healer este cel de pe partea cealaltă a baricadei. Warrior priest-ul, felcerul oamenilor, funcţionează complet diferit. Un adevărat Făt Frumos, warrior priest-ul e ca popa din Mihai Viteazul. Într-o mână cu crucea şi în cealaltă cu ciocanul. El nu împarte afurisenii, ci trosneşte fiecare ţeastă ce-i iese în cale şi doar administrând bătăiţă, poate să mai şi vindece în jur. Astfel că au apus strategiile de până acum în care tancul e la înaintare, iar popii firavi stau în spate aruncând cu binecuvântări. Nimeni nu stă pe bară.



O altă profesie foarte interesantă este cea de Goblin Squig Herder. Aici am intrat pe teritoriul cel mai frumos al jocului. Cei de la Games Workshop au scos ce au avut mai bun şi mai amuzant din ei în momentul în care s-au apucat să creeze povestea din spatele pieilor verzi. Deşi sunt băgaţi în aceeaşi oală, greenskins sunt formaţi din două rase diferite, din goblini şi din orci. Goblinii pot fi şamani sau Goblin Squig Herderi (gsh pe scurt), iar orcii pot fi doar black orc. Orcul este arhetipul tancului, iar şamanul cel al doftorului. Gsh-ul este însă cireaşa de pe tort, iar dacă cineva vrea să se distreze în joc, aceasta ar fi clasa ce ar trebui aleasă. Vă spuneam mai devreme că universul pieilor verzi este cel mai bine lucrat. Acest lucru a fost făcut special. Ei nu sunt prea deştepţi. Adică sunt proşti făcuţi grămadă. Dacă le vorbeşte cineva normal, nu se poate face înţeles. Aşa că a fost inventat un limbaj doar pentru ei. Nu este o altă limbă, ci o engleză cu un vocabular foarte limitat, cu o gramatică elementară şi cu o tonă de interjecţii şi onomatopee care creează o atmosferă de balamuc. Fiecare quest, skill sau talent al celor de la greenskins este realizat în această manieră, iar cel care va sta să le citească pe fiecare în parte va avea un zâmbet tâmp pe faţă mult timp dup-aceea. Acum combină ce ţi-



Eu...



...şi cu mine


Mori, vită!

am spus mai sus despre limbaj cu un goblin care prin definiţie este tot ce poate fi mai laş pe lumea asta. Iar gsh-ul este cel mai mic, mai urât şi mai rău, dar căruia îi este frică să vină să îţi bage sula-n coaste, aşa că trage după tine cu arcul şi îţi aruncă în spinare un squig. Squig= un fel de animal format dintr-o minge de muşchi, cu o gură mare plină de dinţi ascuţiţi şi sprijinit pe două picioare ce îl propulsează înainte prin salturi de cangur. Ceea ce îţi spun acum te poate duce cu gândul la un hunter din WoW, dar stilul de luptă este complet diferit. Un squig herder nu are un număr chiar atât de mare de atacuri instante ca un hunter şi nu se bazează nicicum pe auto atacuri. Forţa sa stă în atacurile sale ce se castează stând pe loc. Mai ales că ele au nevoie de o perioadă destul de mare pentru a fi puse în aplicare. Astfel, un squig herder nu este deloc easy mode ca şi hunterul.

Cu toate acestea, modul său de joc şi de prezentare este extraordinar de ingenios şi de nou. Pe măsură ce înaintezi în joc, un squig herder învaţă să se folosească de mai multe tipuri de squigs, fiecare dintre ei potrivindu-se unui anumit tip de luptă, iar herder-ul îi va putea scoate în funcţie de situaţie. Nu este la fel ca un hunter care trebuie să se întoarcă la grajdul său de unde să aleagă doar între un număr limitat de animale pe care le are sub control.



Asemănător cu squig herder-ul, Order-ul are şi el un pet class, numit white lion. Acesta are un leu ce îl ajută în luptă, dar nu va sta departe de inamic, ci va intra direct în focuri, zăpăcind rândurile inamicilor cu lovituri crâncene de topor.

Sinergia între cei doi este mult mai puternică decât cea între un herder şi squig-ul său. Ei vor lupta în pereche, umăr la umăr şi, deşi sunt foarte puternici luaţi separat, adevărata lor valoare se vede doar când sunt împreună. Laşitatea nu este trăsătura caracteristică a unui white lion.

Ba chiar dimpotrivă. Un white lion va intra de multe ori în luptă înaintea companionului său, atrăgând atenţia asupra sa, iar bestia va intra în luptă doar la momentul potrivit, aşteptând în umbră clipa în care intervenţia sa va fi hotărâtoare.

Maxim de suferinţă cu minim de mijloace

Modul în care se face leveling-ul nu este mult mai diferit de cele cu care suntem obişnuiţi până în momentul de faţă. Din prima clipă în care păşeşti în zona de start şi până când ajungi la nivelul maxim, tot ce vei face este să te plimbi dintr-o zonă în alta, terminând quest după quest. Fiecare zonă în care vei intra are mai multe tabere în care te poţi duce să te odihneşti, repari, cumperi materiale sau să iei quest-uri.

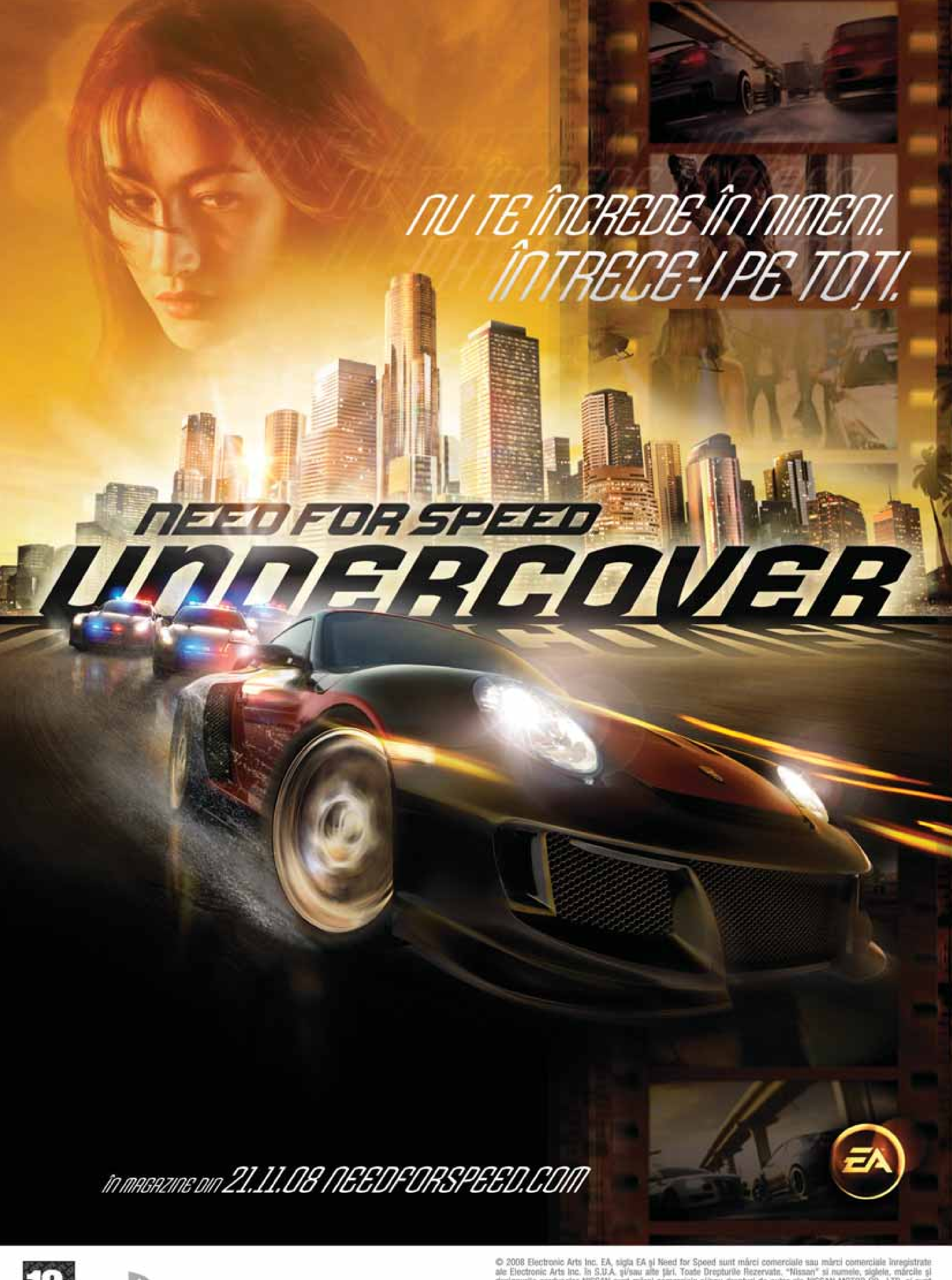
Deşi zonele sunt mari, nu te vei rătăci niciodată şi nu vei fi niciodată pierdut neştiind de unde să apuci un quest. Fiecare individ de la care vei culege câte ceva de făcut va avea bunul simţ să îţi marcheze pe hartă locurile pe unde va trebui să te plimbi pentru a duce la bun sfârşit fiecare trebuşoară în parte.

Acest sistem asemănător cu cel din Age of Conan şi complet diferit de cel din World of Warcraft va face leveling-ul o adevărată plăcere şi nu o sursă de frustrare.

Dar ceea ce este cel mai interesant este prezenţa a ceea ce se numesc quest-uri publice. În anumite momente ale peregrinărilor tale vei întra în zone în care


Un brad de Crăciun, careva?


Băi, am ceva deasupra capului!



NU TE ÎNCREDE ÎN NIMENI.
ÎNTRECE-I PE TOȚI.
NEED FOR SPEED
UNDERCOVER
în magazine din 21.11.08 NEEDFORSPEED.COM
EA

vei fi întâmpinat de mesajul Welcome to the... public quest. Aceste quest-uri publice le permit tuturor jucătorilor aflaţi în acele zone să participe simultan la îndeplinirea anumitor obiective ce vor creşte influenţa în tabăra de care aparţine zona respectivă. Fiecare dintre aceste quest-uri


Un pustiu...



Hulk?!

publice are trei etape. Prima, de grinding nesimţit, ce se poate rezolva cu uşurinţă de unul singur, cea de-a doua în care apartenenţa la un grup este bine-venită şi cea de-a treia, care de cele mai multe ori implică uciderea unui boss, în care un raid este necesar pentru a putea fi terminat. Avantajele acestor quest-uri publice sunt multiple. Odată că dacă ai baftă să prinzi un grup pentru quest-ul respectiv, vei învăţa multe despre celelalte clase şi te vei deprinde să lucrezi la comun, pregătindu-te pentru raidurile la care vei participa odată ce ajungi la level cap. Al doilea avantaj este experienţa pe care o câştigi absolut gratuit participând la aceste raiduri şi care nu este deloc puţină. Al treilea este loot-ul pe care îl vei primi dacă vei reuşi să termini etapa finală a quest-ului, iar cel de-al patrulea şi poate cel mai important este influenţa pe care o câştigi cu tabăra de care aparţine zona. Această influenţă îţi permite să primeşti de la mai marele satului anumite recompense gratuite care sunt foarte tari dacă aduci la maxim influenţa. Ele devin din ce în ce mai puternice pe măsură ce înaintezi în nivel şi îţi vor înlocui de fiecare dată o piesă din echipamentul tău.

O găselniţă foarte interesantă a jocului este modul în care loot-ul din aceste quest-uri publi-




Costele, te scot la o cafea


Becul meu pentru un cal!

ce este împărţit grupului. Este foarte puţin aleator şi nimeni nu se supără. Funcţionează pe principiul atât ai făcut, atâta primeşti. La sfârşitul luptei apare o fereastră în care fiecare dintre cei care au participat la raid poate vedea cât damage sau healing a făcut. În funcţie de aceste două constante clare, se primeşte un punctaj.
La acest punctaj se mai dă şi cu un zar ce mai măreşte un pic scorul, dar niciodată nu va nedreptăţi pe nimeni. Cei din capul listei vor primi parte din ce a picat de la bossul respectiv. Un sistem foarte ingenios şi care nu-i lasă nimănui un gust amar în gură.

Asemănător cu acest sistem de gratificaţie este şi cel al renumelui pe care îl capeţi în PVP. Unele zone ale lumii au părţi de interes comun pentru fiecare facţiune. Acele teritorii sunt zone de bătălie constante, cu quest-uri ce implică bătălii între facţiuni. În funcţie de aportul tău în acele zone, vei primi renume.
Cu fiecare nivel de renume câştigat vei putea introduce puncte într-un sistem complet diferit de talente, specifice luptei PVP, dar ale căror aplicaţii sunt atât în PVP, cât şi în PVE. Pe lângă bătăliile inter facţiuni despre care vă vorbeam, există şi battleground-urile destinate pur luptelor PVP.
Din acestea se câştigă atât renume ce este folosit la cumpărarea talentelor de PVP, cât şi experienţă per se. Adică cei care sunt fanatici ai PVP-ului pot renunţa la a hălădui prin lumea largă completând quest după quest şi se pot parca într-un battleground de unde vor suge câtă experienţă se poate.
În aceste battleground-uri se poate intra de oriunde din lume. Tot ce trebuie să faci este să te înscrii la ele din meniu şi să aştepţi să îţi vină rândul în timp ce mai dai în cap monştrilor de pe drum.

O adiţie inspirată jocului a fost cea a abilităţilor diferite de skill-urile pe care le înveţi implicit prin creşterea în nivel. Astfel, pe lângă aceste skill-uri, mai poţi învăţa talente tactice, de renume sau de carieră. Acestea sunt pasive şi variază în funcţie de clasă şi de dorinţele fiecăruia. Poţi alege să faci mai mult damage decât healing, să câştigi mai multă experienţă sau mai mulţi bani şi multe altele.
De departe, cele mai puternice sunt cele de renume, jocul forţând astfel jucătorul să participe la cât mai multe conflicte între facţiuni. Acest lucru nu este bine privit de către cei care consideră PVE-ul ca fiind farmecul jocului, deoarece ei pierd foarte mult eliminând PVP-ul din activitatea lor.

Un castel pastel

Cu un joc de o asemenea anvergură nu putea veni o grafică de doi lei. Aşa că cei de la Mythic au creat un univers extraordinar de arătos. Fiecare zonă prin care te vor duce picioarele este complet diferită de cea precedentă. Şi nu numai că este diferită, dar arată şi incredibil de bine. O schimbare foarte mare faţă de cea a MMO-urilor actuale în care s-au făcut anumite compromisuri. Adică să arate foarte bine, dar să am timpi de încărcare? Să arate de doi lei, dar să poţi să te plimbi dintr-o parte în cealaltă a hărţii nestingherit? Iată că se poate şi grafică bună fără timpi de încărcare.
O combinaţie de World of Warcraft şi Age of Conan, care îţi oferă ceea ce vrei. Evident, acest lucru vine cu un preţ destul de mare legat de configuraţie. Deoarece, dacă vrei să joci Warhammer Online la adevăratul său potenţial, trebuie să ai acasă o sculă destul de puternică, ce nu te ţine în loc. Dar la ce preţuri au ajuns acum componentele de calculator, asta nu mai este o problemă chiar atât de mare.

■ **Koniec**


Voodoo people, magic people



Warhammer şi Games Workshop



Games Workshop este o companie tipică de tocilari. Prin 1975, trei indivizi lipsiţi de ocupaţie şi de viaţă socială s-au săturat să tot stea în casă şi să îşi dea cu părerea despre vreme şi despre gagicile din Playboy şi au pus bazele uneia dintre cele mai mari companii producătoare de boardgames ale zilelor noastre. Iniţial s-au ocupat de manufacturarea unor plăci de lemn ce foloseau ca suport pentru jocuri ca table sau go, iar apoi au început să importe jocuri bazate pe universul D&D.

La un moment de cumpănă al astrelor, au realizat că mai bine se apucă ei de făcut un joc asemănător şi aşa a luat fiinţă în 1983 ceea ce este astăzi jocul board Warhammer.

Evident că el nu a rămas la fel, jocul şi regulile schimbându-se în mod constant, astăzi ajungând la cea de-a şaptea ediţie.

Un fel de Dacii şi Romanii, Warhammer este un joc cu soldăţei în miniatură controlaţi de cel puţin doi jucători, care concurează cap la cap pentru supremaţie pe tablă. Fiecare jucător poate alege dintre mai mult de şapte rase puse la dispoziţie, fiecare cu punctele lor forte şi slabe.

Pe parcursul câtor runde este nevoie, fiecare jucător dă cu un zar clasic cu şase feţe, rugându-se la zeul lor pentru o cifră cât mai mare. Cei cu adevărat pasionaţi de joc nu se opresc doar aici.

După fiecare aruncătură de zar şi alegere a abilităţii dorite, se apucă să mimeze efectele vrăjii sau atacului. Nimic mai frumos ca un grăsan de 35 de ani ce aleargă în jurul unei mese şi urlă de bezmetic: „FIREBALL, FIREBAL... PIU PIU PIUUUU".

Deja un fenomen global, Warhammer a ajuns şi la noi, unde sunt deja câteva cluburi de băieţi care preferă să se joace cu soldăţei decât să bea o bere.



alternativa



WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

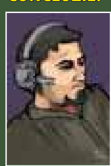
Deşi la momentul în care acest review a fost scris cel de-al doilea expansion pentru World of Warcraft nu a ieşit pe piaţă, el va putea fi achiziţionat la data apariţiei revistei. Unul dintre cele mai aşteptate jocuri ale acestui an, WotLK se pare că a atras deja mai bine de un milion de noi abonaţi pentru Blizzard.

*** COMING SOON**

BUNE:
- prezentare de zile mari
- un univers complex şi deloc plictisitor
- o alternativă viabilă pentru World of Warcraft

RELE:
- prea puţină interacţiune cu restul lumii pe parcursul levelingului
- prea puţine clase faţă de ceea ce ne-a fost promis
- cerinţe de sistem prea mari pentru un MMO

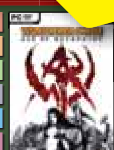
CONCLUZIE:



Un joc excelent ce se pretează şi unui începător în ale MMO-ului, dar şi unui înveterat al genului, Warhammer Online: Age of Reckoning oferă tot ce se poate cere de la aşa ceva. Conţinut fenomenal, un univers gigantic ce mulţumeşte chiar şi pe cei mai maniaci în ale lore-ului fantasy, prezentare de zile mari şi un feeling pe măsură.

8,8

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	08
IMPRESIE	09



Gen MMORPG **Producător** Mythic Ent. **Distribuitor** EA **Ofertant** Gameshop.ro
ON-LINE www.warhammeronline.co

CERINŢE MINIME:
Procesor Pentium IV 2.5 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 128 MB VRAM



MIRROR'S EDGE
AU ELIMINAT TOATĂ VIAȚA ȘI ENERGIA
PE CARE LE-A AVUT VREODATĂ
ACEST ORAȘ.
LE VOI DOVEDI CA AU DAT GREȘ.
NU EXISTĂ CALE DE ÎNTOARCERE
MIRRORSEDGE.COM
DICE
EA
PLAYSTATION 3
16+
www.pegi.info

Sid Meier's Civilization IV Colonization

Ducă-se pe colonii...

Pe vremea când îmi repetam a treia oară primul an de facultate pentru că nu mă puteam desprinde de Civilization, adică undeva prin '94, nenea Sid Meier a vrut să se asigure că nu voi deveni inginer, ever. Aşa că a ieşit pe piaţa jocurilor de strategie cu un derivat al Civ-ului, pe numele său Colonization. Subiectul acestuia era foarte simplu - crearea în Lumea Nouă a unei colonii prospere, capabilă să se susţină pe sine tot mai bine, până în punctul în care să o rupă cu monarhia mamă şi să îşi declare independenţa. După cum v-aţi dat seama, Sid Meier a înregistrat încă un succes strălucit: apariţia Colonization-ului a pus pecetea finală pe actul de condamnare la moarte a inginerului Marius Ghinea. Săru' mâna, dom' călău!

La modul practic, jocul se putea numi Americanization, pentru că modelul de evoluţie al unei colonii este cel specific Statelor Unite, aplicat de sanchi, pentru variaţiune, şi la spanioli, francezi şi olandezi - destul de departe de adevărul istoric. Măcar, fiecare naţiune are propriile sale aptitudini ce o diferenţiază de celelalte şi influenţează semnificativ calea de urmat pentru o Revoluţie finală victorioasă.

Ca structură, jocul din '08 este aproape identic cu cel din '94. Trebuie să aduci de pe Continent, cu ajutorul navelor, cât mai mulţi colonişti, să fondezi oraşe în Lumea Nouă şi să le dezvolţi pe calea exploatării resurselor naturale locale, a producţiei ce creşte valoarea resursei utilizate şi a comerţului care aduce bani din vânzarea tuturor acestor bunuri. Ai la dispoziţie colonişti specializaţi, unii în exploatarea resurselor, alţii în producţie, îmbunătăţiri funciare sau în arta militară. Dacă vrei mai mulţi specialişti, construieşti şcoli în care îi educi pe colonişti. Dacă vrei producţie mai mare, construieşti ateliere pe care le transformi apoi în fabrici - de asemenea, foloseşti pentru lucru colonişti specialişti pentru dublarea producţiei.

Banii vin din comerţ, dar şi din explorare. Cel mai rentabil este să vinzi în Europa, dar se poate face comerţ şi cu localnicii. Sau se poate face război cu aceştia. Sau se poate colabora cu ei, trimiţând colonişti să înveţe printre indieni diverse profesii, în special de fermieri şi pescari. Dacă înfiinţezi o misiune creştină în localităţile amerindienilor, aceasta va furniza prin convertire câte un colonist, din când în când.

Creşterea populaţiei este imperioasă, dezvoltarea presupune producţie mare şi comerţ înfloritor, altfel vei deveni victima „colegilor" de colonizare sau a monarhiei mamă, în momentul în care îţi declari independenţa şi regele, care are nevoie de taxele tot mai mari plătite de tine, îşi trimite trupele şi navele pe capul tău.

Ce aduce cu adevărat nou acest Colonization? Prin folosirea motorului grafic al Civ 4, Colonization se prezintă a fi la zi, absolut mulţumitor pentru un joc de strategie actual. În rest, a sporit considerabil numărul şi varietatea Părinţilor Fondatori, cei care aduc îmbunătăţiri şi avantaje deosebite naţiunii tale în formare. Apoi, dintre coloniştii specializaţi, se remarcă oamenii de stat, cei care produc aşa-numitele Liberty Bells, ce măsoară dimensiunea spiritului revoluţionar al cetăţenilor tăi. Cu cât ai mai multe Liberty Bells, cu atât îţi cresc mai mult graniţele, dar şi producţia de orice fel, direct proporţional.

Luat, însă, la bani mărunţi, şi acest Colonization suferă de boala celui precedent: devine repede o ciorbă lungă de munci plictisitoare de micromanagement repetitiv, cu o finalitate prea puţin seducătoare pentru a te stimula. Este atât de greu să te urneşti, oricât de bine ai juca, încât efortul de contabil pe care îl depui nu este compensat de o eventuală dinamică militară, diplomatică, comercială sau ştiinţifică - care decât că nu există. Totul este bine îmbinat, dar fără sare şi piper, fără surprize şi idei strălucitoare.





Ceea ce mă duce imediat cu gândul la Imperialism 2, un joc apărut în 1999, ce tratează aceeaşi temă, mai puţin Revoluţia finală. Acolo ai parte de la bun început al jocului de lupte, de cercetare ştiinţifică, de explorare şi prospecţie a terenului, de diplomaţie foarte abil concepută, de management flexibil la scară globală (sic!). Aproape tot ce are important Colonization, Imperialism oferă într-o formă mult mai dinamică şi mai captivantă, inclusiv la nivel tactic, luptele implicând o multitudine de trupe asupra cărora ai control pe un câmp de bătălie din hex-uri. În multiplayer, Imperialism 2 este o încântare, oferind o curgere rapidă şi incitantă a jocului, cu posibilităţi de alianţe şi colaborare superioare, chiar peste un Civilization 2.

Fapt pentru care nu pot recomanda acest Colonization decât fanilor nostalgici, pentru care satisfacţiile vor fi superioare celor de acum 14 ani. Mie, personal, noul Colonization mi-a făcut o poftă nebună de Imperialism 2 - un foarte bun subiect pentru rubrica „Lost and found"...

■ **Marius Ghinea**



alternativa



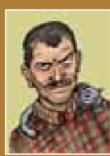
IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION

Fără nici un fel de ezitare, vă recomand să jucaţi Imperialism 2: Age of Exploration. Veţi avea parte de o experienţă mai plăcută şi de mai multă acţiune inteligentă, totul împachetat într-un joc de strategie excelent gândit sub toate aspectele: economic, diplomatic şi militar. Nu este deloc de neglijat nici realismul simulării istorice din Imperialism 2, net superior celui oferit de Colonization.

BUNE:
- grafica
- coloana sonoră

RELE:
- lipsa de dinamică
- micromanagement repetitiv şi plicticos
- lipsa de idei

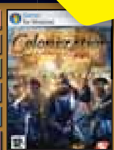
CONCLUZIE:



Este uimitor ce se mai găseşte în zilele noastre de vânzare prin magazine. Unii au tupeul să îţi vândă de joc bun, la preţ întreg, un Civilization 4 castrat, cu membrele tăiate, limba smulsă şi un rinichi care lipseşte pentru că e folosit în nişte ţânci de Civ crescuţi pentru console. Eu spun că un asemenea joc s-ar califica cu greu ca scenariu gratuit pentru Civ 4.

7,4

GRAFICĂ	09	
SUNET	09	
GAMEPLAY	06	
MULTIPLAYER	07	
STORYLINE	--	
IMPRESIE	06	



Gen TBS **Producător** Take Two Interactive **ON-LINE** www.firaxis.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 1,2 GHz Pentium 4 **Memorie** 512 MB **Accelerare 3D** 64 MB



WiiMusic™
Iarna asta, strânge-ți familia în jurul consolei Wii
Wii™
Nintendo®
Importat și distribuit în România de
S.C. TNT Games International S.R.L.
Str. Plugarilor 10-14, sector 4, București
Tel: 031-805.48.41, Fax: 021-330.17.19
www.tntgames.ro / info@tntgames.ro
www.wii.com
© 2007 – 2008 Nintendo. TM, ® și logo-ul Wii sunt mărci înregistrate Nintendo. © 2008 Nintendo.



Unde sunt joacele de altă dată? Când lumea gaming-ului nu era tocmai o industrie, când producătorii încercau să se autodepăşească şi să farmece audienţa cu fiecare titlu produs, iar din zece titluri pe care ţi le procurai, măcar cinci aduceau câte un suflu nou şi erau complet diferite între ele, nici nu mai ştiai de care să te-apuci întâi. Seara, cu ochi mari, de copil, te abandonai complet universului de pixeli îngrămădiţi pe un monitor minuscul şi (foarte) radioactiv, pentru ca dimineaţa zilei următoare să te găsească în faţa aceluiaşi monitor, vlăguit, cu ochii injectaţi şi grei, dar hipnotizat în continuare de minunatul joc şi fericit - uneori poate chiar mai înţelept decât cu o zi în urmă.

0+1= ∞

Bethesda preia nume de erpegeuri post-nucleare, care garantează un mare succes comercial (în clipa în care scriu, Fallout 3 s-a vândut deja în aproape cinci milioane de exemplare) şi indiferent ce face, tot Elder Scrolls iese. Activision trudeşte să mai arunce pe piaţă cu un CoD 5, care nu este altceva decât o combinaţie între ultimele trei titluri ale seriei, zgârcită cu noutăţile. La alte cazuri precum penibilul Limbo of The Lost nici nu are rost să mă gândesc, fiindcă mă iau durerile de cap şi-mi vine să fac dreptate cu o lopată-n mână. Lumea indie însă, tace şi face. Face jucării mai bune, mai originale, pline de suflet şi nu în ultimul rând ieftine, iar echipa (a se citi o mână de oameni, uneori chiar un singur om) care lucrează la acestea scrie noi pagini în istoria jocurilor, pe care mamuţii industriei au lăsat-o de mult de izbelişte. Marile corporaţii care produc şi distribuie jocuri cred aproape fără excepţie că 0+1=x^{10^n} USD/EUR, preferabil în contul bancar. Alţii, precum 2D Boy, consideră însă că 0+1= ∞, iar posibilităţile de exprimare şi interacţiune virtuală sunt tot atâtea. Dacă iese şi de-o bere, cu atât mai bine. Iar asta se vede foarte bine în ceea ce fac, în cazul nostru, World of Goo, deocamdată primul joc al studioului indie proaspăt format.


Deus Goo Machina

Goo, qua ex?

S-a întâmplat ca un programator talentat, pe nume Kyle Gabler (printre altele, a lucrat pentru EA în cadrul studiourilor Maxis), să se sature de monotonia dezvoltării de jocuri comerciale. Luând atitudine, el a întors spatele industriei şi a migrat către zona indie, unde s-a simţit foarte în largul lui. Dezvoltând o sumedenie de concepte originale şi mai ales experimentale pentru jocuri (vedeţi pe www.experimentalgameplay.com), a creat la un moment dat, în doar câteva zile, o jucărie gratuită, numită Tower of Goo. El însuşi ne avertizează că respectivul joc este nefinisat şi s-ar putea chiar să nu pornească pe anumite sisteme, însă acest aspect ne interesează prea puţin. Important este că ToG a servit drept concept de bază pentru World of Goo, măgărie total diferită – în cel mai bun sens al cuvântului.

The Goo

Să risipim ceaţa: pe scurt, jocul este un puzzle pursânge, în care jucătorii, meşteri mari, calfe şi zidari, trebuie să construiască tot felul de structuri mai mult sau mai puţin obişnuite din… biluţe de Goo. Un fel de spiriduşi amorfi, plini de viaţă şi cu personalităţi fermecătoare, biluţele pot fi culese cu ajutorul pointer-ului şi plasate în continuarea unei structuri iniţiale.
Automat, se formează legături, iar bietele biluţe sunt integrate în structură, în timp ce altele, rămase libere, se plimbă în continuare fain-frumos pe metereze. În majoritatea nivelurilor, scopul final este să atingeţi o conductă cu o imensă putere de sucţiune, care aspiră biluţele de Goo rămase nefolosite. Partea cu adevărat interesantă este că atât Goo-ul, cât şi structurile clădite din el au proprietăţi fizice (realiste în limita jucabilităţii) şi, pe măsură ce avansaţi, veţi ajunge să încropiţi construcţii de-a dreptul imposibile pentru a vă atinge obiectivul. Pe parcurs, veţi face cunoştinţă cu noi tipuri de Goo, care ştiu să facă lucruri noi. Unele sunt de felul lor mai lipicioase, altele pot fi desprinse oricând din structură şi refolosite, altele iau foc repede, mai sunt biluţe ignifuge şi un soi de Goo care poate contribui la înălţarea unor structuri trainice, fiindcă la integrarea în ansamblu a fiecărei biluţe, aceasta poate avea multe legături deodată. Vă veţi prinde atunci când îl veţi butona. Terminând jocul, am fost surprins de varietatea biluţelor şi mai ales de implementarea genială a fiecăreia în parte. Timp de câteva zile, Goo-ul mi-a fost cel mai bun prieten de joacă şi m-a distrat peste măsură, iar fenomenul s-a întâmplat cu absolut toţi cei care au încer-

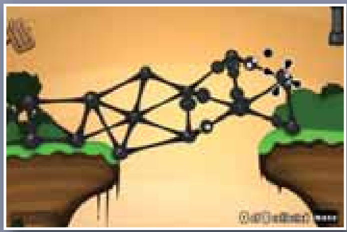

Ce piramide, băi? Luaţi de-aci: Podul din Suceşti!



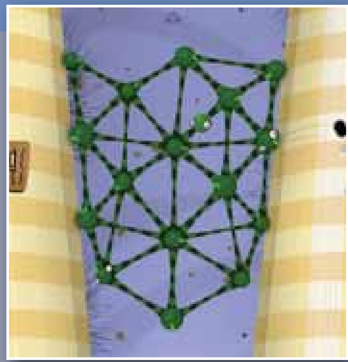
...în care aflați ce-au biluțele de Goo cu furnicile

Știm cu toții că furnicile sunt o specie ingenioasă, iar exemplele de mai jos arată cum acestea reușesc să construiască un pod viu, respectiv o scară vie. Vedeți asemănarea cu World of Goo? Genial!









cat World of Goo. Nu vreau să vă spun prea multe, findcă v-aș strica plăcerea de a descoperi. Apoi, „The Sign Painter" este un personaj aparte. Așa cum poate ați intuit, nu apare în joc decât sub forma unor omniprezente



semne, pe care a lăsat scrise indicii din care puteți deduce cam ce aveți de făcut, de cele mai multe ori combinate cu o înșiruire savuroasă de remarci despre Goo și tot felul de alte lucruri. Semnele sunt un sistem de ajutor (și satiră) delicios și foarte inspirat, așadar vă sfătuiesc să le citiți pe toate.

Lumea lui Goo

Orgia construcției se desfășoară pe capitole și tot parcursul jocului este de fapt o alegorie la evoluția omenirii. La început, în primul capitol, Vara, biluțele zburdă vesele prin tot felul de spații verzi și delușoare plăcut colorate, fiind foarte aproape de natură. În cel de-al doilea, aferent marilor invenții, Toamna, biluțele descoperă o sursă de energie, care servește la construirea unei fabrici, decor în care se desfășoară cel de-al treilea capitol, industrial: Iarna. Urmează era informației și un inevitabil sfârșit al lumii, însă finalitatea vă las să o descoperiți singuri. Este suficient să vă spun că paralela cu Omul a fost trasată magistral, iar jocul relevă o mulțime de teme de gândire și motive, de la ecologie, inovații, orgoliu, discriminare sau politică până la informatică, internet și globalizare. Este foarte interesant că fiecare biluță de Goo pare la un moment dat unică, o contradicție evidentă în contextul în care jucătorul va avea întotdeauna o vedere de ansamblu asupra biluțelor, ca grup. Uneori, semnele povestesc despre tot felul de schimbări evidente, alături de textul „the Goo balls didn't seem to notice". Tipic uman! Pe de altă parte, am mai găsit o potențială trimitere: „grey goo" este un scenariu închipuit de distrugere a lumii, în care o serie de roboți, aparținând nanotehnologiei moleculare, se înmulțesc singuri, consumând în acest proces toată Materia de pe Pământ. Ecofagie.

Eu mai știu o specie similară, dar care se mișcă mult mai lent... La un moment dat, veți debloca și inevitabilul World of Goo Corporation, unde unicul scop este să construiți un turn din Goo cât mai înalt, atenție însă, folosind doar totalul de biluțe salvate. Veți vedea indici de înălțime ai altor turnuri din Goo, construite de ceilalți jucători din lume. Cam acesta ar fi pseudo-multiplayer-ul pentru PC și Mac.



De ce un zece curat?

Păi, am încercat să-i scad la grafică. Tehnic vorbind, putea fi realizată demult. Aspectul artistic și modul perfect în care aceasta susține jocul însă m-au oprit. La fel și cu sunetul și mai ales muzica, minimaliste, însă geniale. Să-i scad puncte la gameplay? Pentru ce? N-am găsit niciun bug; este foarte inteligent și inovator, atât în ansamblu, cât și în detaliu. Controlul... e floare la ureche și distractiv. La poveste nu am ce să-i scad, fiindcă alegoria este nemaipomenită. Multiplayer adevărat nu are decât pe Wii, dar nu l-am putut testa, așa că mă abțin. Sunt sigur însă că este foarte bun. M-a impresionat poate mai mult decât Portal, singurul joc recent comparabil, pentru că și World of Goo este genial și cât se poate de artistic. Apelează în egală măsură la inteligența, sensibilitatea, simțul umorului și spiritul nostru de joacă, ferindu-se de a ne oferi „Cheap Thrills" și dozând bine ingredientele. În plus, este accesibil oricui și poate fi gustat și plăcut până și de cei care nu s-au mai jucat în viața lor nimic. Așadar... nota 10!

■ **Caleb**

alternativa



PORTAL

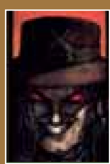
Pentru cei sătui de ciorbe reîncălzite, fițe comerciale și de lipsa generală de inovație, leacul perfect poate fi un joc precum World of Goo, în lipsa căruia excelentul Portal va face o treabă la fel de bună, dacă nu mai bună, în funcție de gusturi. Tot un puzzle inovator cu un ALTFEL de gameplay, cu grafică și sunet excelente, poveste de nota zece și un final de geniu, Portal este... obligatoriu. Nu aveți nicio scuză să-l ocoliți, mai ales că relativ recent a fost lansat Prelude, un prequel gratuit în care puteți vedea cum s-a născut GlaDOS. Is the cake a lie?! No, Portal is The Cake!

**LEVEL DECEMBRIE 2007*

BUNE:
- goo!
- foarte mult goo!!
- multe specii de goo!!!

RELE:
- ne face să vrem și mai mult goo
- biluțele de goo mi-au mâncat notițele cu minusuri

CONCLUZIE:



Proaspăt și cărnos, inovator și ghiduș, World of Goo a crescut în sufletul meu cu fiecare biluță de goo salvată. Nu este un simplu joc, ci o formă de artă digitală accesibilă tuturor. Cea mai bună apariție de la Portal încoace și cu siguranță un „All Time Classic".
Nu comentați nota înainte să-l jucați.
Goo get it!

10

GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	10
IMPRESIE	10



Gen Puzzle **Producător** 2D Boy **Distribuitor** 2D Boy **Ofertant** www.2dboy.com
ON-LINE www.worldofgoo.com

CERINȚE MINIME:
Procesor 1 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** DirectX 9.0c, 64 MB VRAM

OUTPOST KALOKI

Zilele astea am învățat să tac. Da, da… mai bine taci câteodată. O să vedeți și de ce, în jocurile pe care vi le propun (în numărul viitor, dacă nu mai încap acum, e nebunie pe piață, motiv de bucurie și plecăciune în fața giganților care intră în revistă). Jocuri care nu-mi spuneau nimic sau care îmi păreau copilăroase au ținut să dovedească, să-mi arate că sunt mai hardcore decât majoritatea, că sunt făcute să le joci, fără machiaje, doar distracție.

Kaluki mi-a atras atenția, nu datorită laudelor aduse de critici (mint), ci pentru că promitea să fie un Startopia mai mic, iar sufletul meu tânjea de mult după un simulator economic de calitate. Cum de la Railroad Tycoon 2 nimic nu mi-a mai bucurat spiritul managerial, însă nici el pe de-a-ntregul (încă sunt blocat în criza economică din Marea Britanie și nici să mă bați nu găsesc calea către Gold în acest scenariu, motiv de eroare vă spun eu), a picat tocmai bine.

Două secunde vă rog… cât să intru în fișierul setings.ini pentru a schimba rezoluția (jocul este în Flash, îl joc în fereastră la serviciu (shhh)), trebuie să fac niște printscreen-uri pentru voi… a, uite poți activa și antialiasing-ul, revin…

Nu-i așa că nu e indie adevărat dacă nu faci și un pic de debugging?

Gata… sper să vă placă.

Titlului bineînțeles că nu i-am dat nicio șansă, doar 25 de MB, pfff, grafică stil The Jetsons, muzică la fel, clar un joc pentru copii. Buzz, wrong!

O.K. (denumirea prescurtată a jocului) te aruncă direct în câmpul muncii, ca manager de stație orbitală,



Hail Greenpeace



… și ultima dorință… să pot să-mi pun oricâte…

șefu'… șef (arată ca Mangalorii din Al Cincilea Element) se miră de tine, că ești în stare, la cât de prost pari, iar tu înveți în trei mișcări cele zece lucruri pe care le poți întreprinde. Te dovedești priceput și te ia la ochi nimeni alta decât prințesa intergalactică. Aceasta te roagă să-i construiești fluffy-ului ei un suite. Ce să faci, ești profesionist și treci repede peste episoade de genul „vezi ceva schimbat la mine?". Termini și dai să pleci în treaba ta, dar, ce chestie, prințesa e furată. Alergi ca bezmeticu' până la prima stație intergalactică, dar proprietarul uită să-ți spună că nu merge tocmai corect și, în loc să te trezești în coada răpitorilor, ajungi în cine știe ce colț de galaxie. Cum însă tu ești eroul, că altfel nu s-ar mai povesti, dai să construiești altă poartă interstelară, numai că de data asta nu mai este așa ușor.

Am zburdat prin primele șase niveluri, bucuros de acțiune, de spirit, de muzică (s-a dovedit inspirată, à la Shark Tale), bucuros de joc și păcălit de interfața simplă și de puținele opțiuni posibile, am crezut că nimic nu o să mă oprească până la sfârșit. Nimic mai neadevărat. Odată cu nivelul șapte, treaba se împute, trebuie să fii calculat, să fii atent la fluctuațiile cererii, la puterea dată de generatoare, la întreținere. Astronăuții care zumzăie în jurul stațiilor caută, în funcție de rasă: să socializeze, să negocieze, să se informeze, să se destindă sau să studieze și, odată cu cererea, vine și oferta, iar noi avem cinci ramuri pe care ne putem desfășura: clădiri cu specific social, cultural, informative, de relaxare, de cercetare și, separat, bineînțeles, anexele: reparații și electricitate. Complicațiile apar din multe direcții, lipsa de timp, de bani, de curent, de sloturi de expansiune, chiar și întreținerea clădirilor te poate mânca de viu dacă nu ești atent.

Misiunile primite în scenarii sunt diverse: du puterea neutilizată a stației la x volți, construiește trei standuri de limonadă, strânge 10.000 de golzi, știți tipicul, la care mai adăugați un strop de lămâie pentru a încadra totul în atmosfera corporatist-comică dată.

Cam asta este tot, nu mai trebuie să trec în revistă decât un slider care este un raport invers proporțional între eficiența clădirilor și costul de întreținere și un buton care schimbă numărul de mecanoizi-reparatori care zumzăie în căutarea a ceva de făcut, în rest... e distracție. Niciun scenariu nu durează mai mult de 10-15 minute, ești mereu contra cronometru și, deși poți destinde sau comprima timpul, câteodată tot simți nevoia să te oprești și să te gândești cum să o scoți la capăt, dar… ba. Pune tu mânuța și dezvoltă-ți abilitățile manageriale în condiții de stres, că nu ajungi așa, pe ochi frumoși, în spatele unui birou (faima României nu a ajuns chiar în toate colțurile universului văd).

La final, Outpost Kaluki este cea mai volubilă strategie economică pe care am încercat-o, n-ai timp să te plictisești, de fapt de multe ori nu ai timp nici să construiești cât ar trebui. Nu este nici pe jumătate cât Startopia, nu mai vorbesc de SimCity sau RollerCoaster, dar ține să ne aducă aminte că joaca e mai frumoasă când e simplă și antrenantă, făcută cu pasiune.

■ ncv.



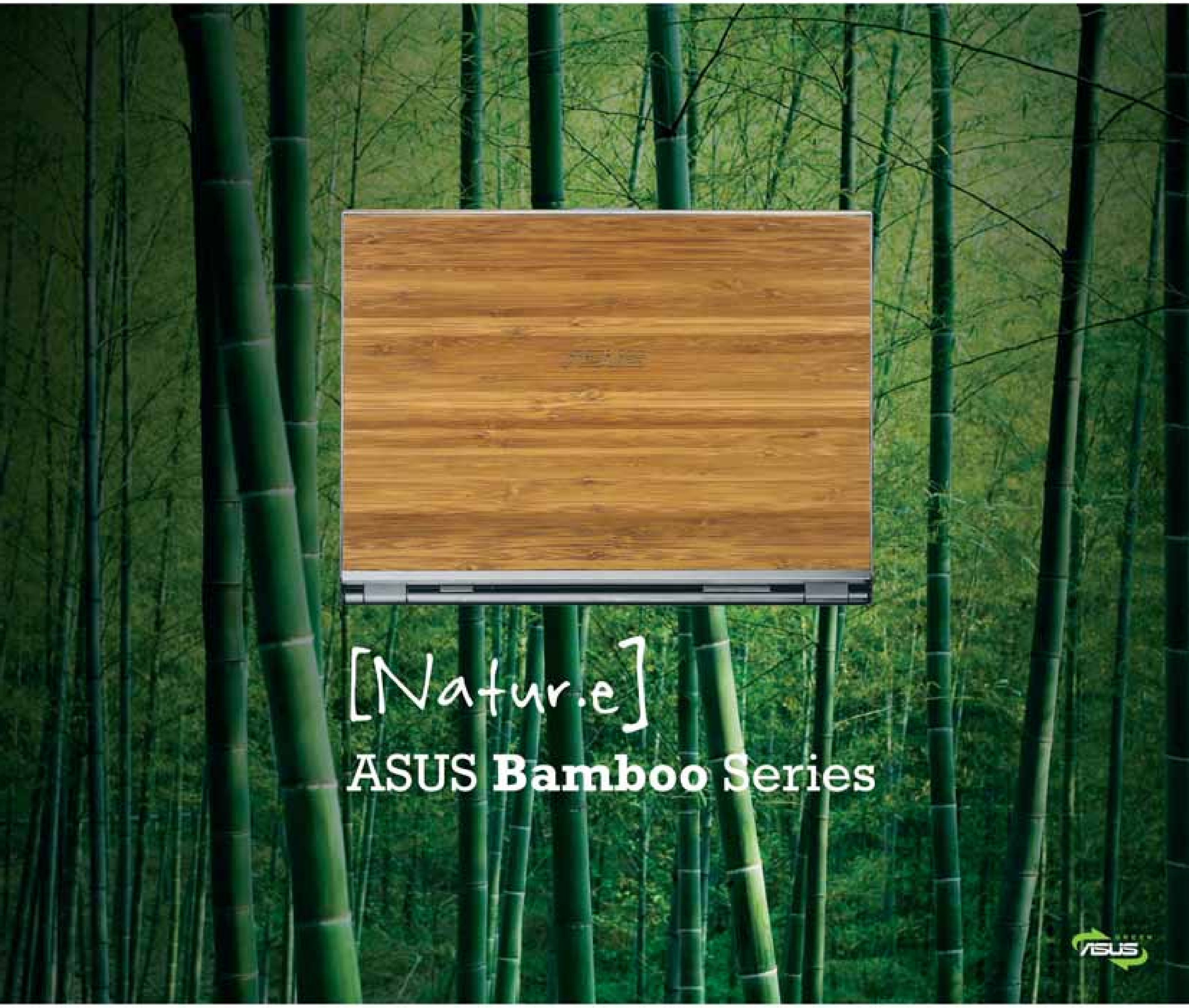


Care-i coada la Montagne Russe?

ASUS recomandă Windows Vista® Home Premium

ASUS Notebook

intel® Centrino® 2 inside™
Performance to go



Inspired by nature, designed for style.

Implicarea companiei ASUS, preluarea angajamentului de a dezvolta echipamente IT prietenoase cu mediul înconjurător

ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

Seria ASUS Bamboo este motorizată de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

ASUS recomandă Windows Vista® Home Premium





Securitate de încredere prin autentificarea cu amprenta digitală

Seria ASUS Bamboo

Inspirat de natură. Creat pentru stil.

- Exterior din bambus unic şi sustinabil
- Super Hybrid Engine Technoloy pentru o alocare inteligentă a energiei
- Panel LCD de tip VESA pentru un consum cât mai mic de energie



Webcam incorporat pentru o comunicare video totală

Intel® Core™2 Duo Processor T9400/P8600/P8400 / P7350/ T5900/ T5800
Windows Vista® Ultimate Original sau alte ediţii disponibile
Mobile Intel® PM45 Express Chipset +ICH9M
DDR2 800MHz până la 4GB*
12.1" WXGA VESA-Like LED panel,Color-Shine (Glare-type),Crystal-Shine (High brightness)
Nvidia GeForce 9300M GS, with Ext 256MB VRAM
SATA 160GB/ 250GB/ 320GB
DVD Super Multi Double Layer
Webcam de 1.3M Pixels
Intel® High Definition Audio chip (Azalia) compliant cu standardele MDC fax/modem şi placă de reţea 10/100/1000 Base T
Intel® WiMAX/WiFi Link 5100
Bluetooth™ V2.1+EDR(opţional)
Suport antenă 3G/3.5G (în teritoriile selectate)
300 (W) x 220 (D) x 27.9~36 (H) mm; 1.65 kg, (baterie cu 3 celule)

Seria ASUS Bamboo este motorizată de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

*Toate specificaţiile sunt predispuse schimbărilor fără un anunţ prealabil. Vă rugăm să contactaţi distribuitorul dumneavoastră pentru o ofertă exactă. Este posibil ca produsele să nu fie disponibile pentru toate pieţele de desfacere. * Culorile PCB-ului şi software-ul inclus sunt dispuse schimbărilor fără un avertisment. * Brandurile şi numele produselor sunt mărci înregistrate ale companiilor respective. Trademark-uri: Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, and Xeon Inside sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation în U.S. şi în alte ţări.

ASUS recomandă Windows Vista® Business

N80Vn



ASUS N80Vn

Smart Notebook. Smart You

- Tehnologia ASUS Super Hybrid Engine optimizează inteligent performanțele sistemului cât și consumul de energie
- Express Gate pentru acces instant la chat, surfing, jocuri, muzică și fotografii
- Comunicații fără fir cu ajutorul webcamului integrat de înaltă rezoluție



Difuzoare Altec Lansing



Hot-Key evidențiat

ASUS N80Vn este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™ 2 Duo Processor T9400/P8600/P8400/P7350
Windows® Vista Home Basic Original
Windows® Vista Home Premium Original
Windows® Vista Business Original
Chipset Mobile Intel® PM45 Express
DDR2 800 MHz până la 4096MB
14.1" WXGA (Glare Type, LED backlit) or 14.1" WXGA+ (Glare type)
nVIDIA GeForce 9650M GT cu 1GB VRAM
SATA 160GB / 250GB / 320GB
DVD Super Multi
Blu-Ray DVD Combo
Intel® WiFi Link 5100
Webcam de 1.3M Pixels
34.2(W) x 25.6(D) x 3.6 (H) cm 2,70 KG (baterie cu 6 celule)



Super Hybrid Engine

Optimizează în mod inteligent performanța sistemului și consumul de energie

O unealtă de alocare și economisire a energiei în timp real

ASUS Super Hybrid Engine (ASHE) asigură o performanță optimă prin inovațiile tehnice cu o creștere de până la 20%* atunci când computerul rulează aplicații multiple și în jur de 35%~53% atunci când computerul dumneavoastră rulează doar câteva. ASHE îți permite de asemenea să-i adjustezi setările - dar o poate face și în mod automat pentru ușurință.

* depinde de cât de solicitat este sistemul și de model.

ASUS recomandă Windows Vista® Business

N80Vc



ASUS N80Vc

Smart Notebook. Smart You

- Tehnologia ASUS Super Hybrid Engine optimizează inteligent performanțele sistemului cât și consumul de energie
- Express Gate pentru acces instant la chat, surfing, jocuri, muzică și fotografii
- Comunicații fără fir cu ajutorul webcamului integrat de înaltă rezoluție

Proiectat să se adapteze stilului tău de lucru, notebook-urile din seria N reprezintă alegerea inteligentă a utilizatorilor care vor un notebook cu stil, putere și ușor de utilizat.



Difuzoare Altec Lansing



Hot-Key evidențiat

ASUS N80Vc este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™ 2 Duo Processor T9400/P8600/P8400/P7350
Windows® Vista Home Basic Original
Windows® Vista Home Premium Original
Windows® Vista Business Original
Mobile Intel® PM45 Express Chipset
DDR2 800 MHz până la 4096MB
14.1" WXGA (1280 x 800) LED backlit
nVIDIA GeForce 9300M GS(NB9M-GS) cu 512MB VRAM
SATA 160GB / 250GB / 320GB
DVD Super Multi
Blu-Ray DVD Combo
Webcam de 1.3M Pixels
Intel® WiFi Link 5100
34.2(W) x 25.6(D) x 3.6(H) cm 2.70 KG (baterie cu 6 celule)

N50V



ASUS N50V

Smart Notebook. Smart You.

- Tehnologia ASUS Super Hybrid Engine optimizează inteligent performanțele sistemului cât și consumul de energie
- Express Gate pentru acces instant la chat, surfing, jocuri, muzică și fotografii
- Comunicații fără fir cu ajutorul webcamului integrat de înaltă rezoluție

Proiectat să se adapteze stilului tău de lucru, notebook-urile din seria N reprezintă alegerea inteligentă a utilizatorilor care vor un notebook cu stil, putere și ușor de utilizat.



Acces multimedia la un clic distanta



Difuzoare Altec Lansing

ASUS N50V este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™ 2 Duo Processor T9400/T5850/P8600/P7350
Windows® Vista Home Basic Original
Windows® Vista Home Premium Original
Windows® Vista Business Original
Chipset Mobile Intel® PM45 Express
DDR2 800 MHz pana la 4096MB
15.4" WSXGA+ or WXGA+(Glare Type, LED backlight)
nVIDIA GeForce 9650M GT cu 1GB VRAM
SATA 160GB / 250GB / 320GB
DVD Super Multi
Blu-Ray DVD Combo
Intel® WiFi Link 5100
Intel® WiMAX/ WiFi Link 5150
Bluetooth™ V2.1+EDR (optional)
Webcam de 1.3M Pixels
36.9(W) x 27.6(D) x 2.90 ~ 4.30 (H) cm 2.95 KG (baterie cu 6 celule)

ASUS recomandă Windows Vista® Business

N20A



ASUS N20A

Smart Notebook. Smart You.

Tehnologia ASUS Super Hybrid Engine optimizează în mod inteligent performanțele sistemului și eficiența consumului de energie
Panel avansat de tip VESA luminat cu LED pentru un consum mai mic
Comunicații video live fără fir cu ajutorul webcam-ului de înaltă rezoluție



Comunicații video fără fir



Autentificare digitală

ASUS N20A este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™ 2 Duo Processor T9400/T5850/ P8600/P7350
Windows® Vista Home Basic Original
Windows® Vista Home Premium Original
Windows® Vista Business Original
Windows® Vista Ultimate Original
Chipset Mobile Intel® GM45 Express
2 so-dimm socketuri pentru expansiune până la 4096MB, suportă DDR2 800 MHz
12.1" WXGA (Glare Type)
Intel int. GMA X4500HD Gfx
SATA 160GB / 250GB / 320GB
DVD Super Multi
Intel® WiFi Link 5100
Suportă Giga LAN sau altă sursă de WLAN
Built-in Bluetooth™ V2.1+EDR (opțional)
3G/3.5G suport antenă (în teritoriile selectate)
Webcam de 1.3M Pixels
30.3(W) x 22.5(D) x 3.10 ~ 3.10 (H) cm 1.85 KG (baterie cu 3 celule)

N10J



ASUS N10J

Smart Notebook. Smart You.

- Tehnologia ASUS Super Hybrid Engine optimizează în mod inteligent performanțele sistemului și eficiența consumului de energie
- Panel avansat de tip VESA luminat cu LED pentru un consum mai mic de energie electrică
- Mobilitate compactă cu o tastatură mare pentru un plus de confort în utilizare



Autentificare digitală



Tastă de Zoom-In pentru o citire mai facilă

Intel® Atom® Processor N270
Windows® Vista Home Basic Original
Windows® Vista Home Premium Original
Windows® Vista Business Original
Windows® Vista Ultimate Original
Chipset Mobile Intel® 945GSE Express
DDR2 667 MHz până la 2048MB
10.2" WSVGA (Glare Type)
Integrated Intel® GMA 950 + Discrete GPU NVIDIA GeForce 9300M GS cu/256 VRAM
SATA 160GB / 250GB / 320GB
External Super-Multi ODD (opțional)
Built-in Bluetooth™ V2.1+EDR (funcție opțională)
Webcam de 1.3M Pixels
27.6(W) x 19.5(D) x 2.99 ~ 3.71(H) cm 1.40 KG (baterie cu 3 celule)

*Toate specificațiile sunt predispuse schimbărilor fără un anunț prealabil. Vă rugăm să contactați distribuitorul dumneavoastră pentru o ofertă exactă. Este posibil ca produsele să nu fie disponibile pentru toate piețele de desfacere. * Culorile PCB-ului și software-ul inclus sunt dispuse schimbărilor fără un avertisment. * Brandurile și numele produselor sunt mărci înregistrate ale companiilor respective. Trademark-uri: Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, and Xeon Inside sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation în U.S. și în alte țări.

ASUS recomandă Windows Vista® Business

M51



ASUS M51Vr

Poarta către digital multimedia

- Tehnologia de infuzie pentru aspect plăcut şi o durabilitate fără comparaţie
- Tastatură mare cu secţiune numerică pentru comfort şi o introducere facilă a datelor procesate.
- Webcam de înaltă rezoluţie ce se poate roti pentru o comunicare fără fire
- Securitate de încredere cu ajutorul autentificării prin scanarea amprentei digitale



Comunicaţie video live



Securitate solidă

ASUS M51Vr este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™2 Duo Processor T9600/T9400/P8600/P8400/P7350/T5850/T5750
Windows Vista® Home Basic Original
Windows Vista® Home Premium Original
Windows Vista® Business Original
Windows Vista® Ultimate Original
Mobile Intel® PM 45 + ICH9M
RAM DDR2 800MHz, up to 4GB ; Suportă Intel Turbo Memory
15.4" de tip strălucitor WXGA/WXGA+/WSXGA+
Senzor de lumină AI pentru a modifica luminozitatea LCD-ului
ATI Radeon HD3470, cu/ 256MB VRAM, HyperMemory 1024M w/ 2G memorie sistem
SATA HDD până la 320GB
S-multi DL, Blu-Ray Combo
Webcam de 1.3M pixel cu rotire
Placă de reţea 10/100/1000 Mbps
Intel® WiFi Link 5100 AGN
36.5 x 26.9 x 2.8 - 4 cm, 2.95 kg, (baterie cu 6 celule)

M51



ASUS M51Va

Poarta către digital multimedia

- Tehnologia de infuzie pentru aspect plăcut şi o durabilitate fără comparaţie
- Tastatură mare cu secţiune numerică pentru comfort şi o introducere facilă a datelor procesate.
- Webcam de înaltă rezoluţie ce se poate roti pentru o comunicare fără fire
- Securitate de încredere cu ajutorul autentificării prin scanarea amprentei digitale



Comunicaţie video live



Securitate solidă

ASUS M51Va este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™2 Duo Processor T9600/T9400/P8600/P8400/P7350/T5850/T5750
Windows Vista® Home Basic Original
Windows Vista® Home Premium Original
Windows Vista® Business Original
Windows Vista® Ultimate Original
Mobile Intel® PM 45 + ICH9M
RAM DDR2 800MHz, up to 4GB ; Suportă Intel Turbo Memory
15.4" de tip strălucitor WXGA/WXGA+/WSXGA+
Senzor de lumină AI pentru a modifica luminozitatea LCD-ului
ATI Radeon HD3650, cu/ 512MB VRAM, HyperMemory 1280M w/ 2G memorie sistem
SATA HDD până la 320GB
S-multi DL, Blu-Ray Combo
Webcam de 1.3M pixel cu rotire
Placă de reţea 10/100/1000 Mbps
Intel® WiFi Link 5100 AGN
36.5 x 26.9 x 2.8 - 4 cm, 2.95 kg, (baterie cu 6 celule)

ASUS recomandă Windows Vista® Business

M70



ASUS M70Vr

Sursa sunetului

· Touchpad cu un mod dual multimedia unic pentru o accesare cât mai facilă a distracției
· Difuzoare Altec Lansing și Dolby Home Theater pentru o performanță audio aproape ca în realitate
· Vizionare de înaltă calitate cu ajutorul unității Blu-Ray și a panelului 17" WUXGA (1920x1200)



Difuzoare Altec lansing



Divertisment total la vârful degetelor

ASUS M70Vr este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™2 Duo Processsor T9400/P8600/P8400/P7350, Intel® Core™2 Duo Processor T5850/T5750
Windows® Vista Home Premium Original
Windows® Vista Home Basic Original
Windows® Vista Business Original
Windows® Vista Ultimate Original
Mobile Intel® PM45 Express Chipset+ICH9M
DDR2 800MHz SDRAM, 2 x SODIMM socket de expansiune până la 4GB*
* Până la 1GB nu poate fi disponibil pe platforma pe 32bit în funcție de configurația sistemului.
Intel® Turbo Memory Technology cu 2GB NANDFlash(opțional)
17" WXGA+ Color-Shine (Glare-type)
17" WUXGA, High Brightness (Dual Lamp), Color-Shine (Glare-type)
ATI Mobility™ Radeon® HD 3470, External 256MB VRAM , Hyper Memory up to 1024MB cu 2G memorie sistem, 2048M cu 4G memoria sistemului
Dual SATA HDD, până la 1 Terra GB (500GBx2)
DVD Super Multi Double Layer: Blu-Ray DVD Combo
Webcam cu rotire de 1.3M Pixels
Intel® High Definition Audio chip (Azalia) compliant MDC fax/modem și rețea 10/100/1000 Base T
Built-in Bluetooth™ V2.1+EDR(opțional)
Intel® WiMAX/WiFi Link 5100
41 x 29.8 x 3.84 - 3.94 cm (W x D x H) 3.78 kg (baterie cu 8 celule)

M70



ASUS M70Vm

Sursa sunetului

· Touchpad cu un mod dual multimedia unic pentru o accesare cât mai facilă a distracției
· Difuzoare Altec Lansing și Dolby Home Theater pentru o performanță audio aproape ca în realitate
· Vizionare de înaltă calitate cu ajutorul unității Blu-Ray și a panelului 17" WUXGA (1920x1200)



Difuzoare Altec lansing



Divertisment total la vârful degetelor

ASUS M70Vm este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™2 Duo Processor T9400/P8600/P8400/P7350, Intel® Core™2 Duo Processor T5850/T5750
Windows® Vista Ultimate Original
Windows® Vista Business Original
Windows® Vista Home Basic Original
Mobile Intel® PM45 Express Chipset+ICH9M
DDR2 800MHz SDRAM, 2 x SODIMM socket de expansiune până la 4GB* SDRAM
* Până la 1GB nu poate fi disponibil pe platforma pe 32bit în funcție de configurația sistemului.
Intel® Turbo Memory Technology cu 2GB NANDFlash (opțional)
17" WXGA+ Color-Shine (Glare-type)
17" WUXGA, High Brightness (Dual Lamp), Color-Shine (Glare-type)
Nvidia GeForce 9600M GS, cu Ext 512MB VRAM
Dual SATA HDD, până la 1 Terra GB (500GBx2)
DVD Super Multi Double Layer: Blu-Ray DVD Combo
Webcam cu rotire de 1.3M Pixels
Intel® High Definition Audio chip (Azalia) compliant MDC fax/modem și rețea 10/100/1000 Base T
Built-in Bluetooth™ V2.1+EDR(opțional)
Intel® WiMAX/WiFi Link 5100
41 x 29.8 x 3.84 - 3.94 cm (W x D x H) 3.78 kg (baterie cu 8 celule)

*Toate specificațiile sunt predispuse schimbărilor fără un anunț prealabil. Vă rugăm să contactați distribuitorul dumneavoastră pentru o ofertă exactă. Este posibil ca produsele să nu fie disponibile pentru toate piețele de desfacere. * Culorile PCB-ului și software-ul inclus sunt dispuse schimbărilor fără un avertisment. * Brandurile și numele produselor sunt mărci înregistrate ale companiilor respective. Trademark-uri: Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, and Xeon Inside sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation în U.S. și în alte țări.

ASUS recomandă Windows Vista® Business

M50



ASUS M50Vm

Sursa sunetului

· Touchpad cu un mod dual multimedia unic pentru o accesare cât mai facilă a distracției
· Difuzoare Altec Lansing și Dolby Home Theater pentru o performanță audio aproape ca în realitate
· Vizionare de înaltă calitate cu ajutorul unității Blu-Ray
· Tehnologia de infuzie pentru o estetică plăcută și durabilitate desăvârșită



Touchpad multimedia dual-mode



Difuzoare integrate stilizate

ASUS M50Vm este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™ 2 Duo Processor T9400/T8600/T7350/T58550
Windows® Vista Home Basic Original
Windows® Vista Home Premium Original
Windows® Vista Business Original
Windows® Vista Ultimate Original
Mobile Intel® PM45 Express Chipset cu ICH9M
DDR2 800MHz, până la 4096MB, Turbo Memory 2G
15.4" WSXGA+/ WXGA+/ WXGA , Color Shine
Nvidia GeForce 9600M GS cu 1G VRAM
SATA HDD 250GB/320GB/500GB
Blue-ray ODD
Webcam cu rotire de 1.3M Pixels
WiFi Link
37.5 x 26.9 x 3.2~4.4 cm; 3.02kg

F3Q



ASUS F3Q

Un real divertisment

· Motorul exclusiv Splendid Color Enhancement pentru imagini ce par a fi vii
· Securitate de încredere prin autentificarea cu amprenta digitală
· Tehnologia exclusivă Power4 Gear eXtreme pentru o viață mai lungă a bateriei cu până la 15-20%



Comunicații video fără fir



Autentificare digitală

ASUS F3Q este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™2 Duo Processor
Intel® Pentium® M Processor
Intel® Celeron® Processor
Windows® Vista Home Basic Original
Windows® Vista Home Premium Original
Windows® Vista Business Original
Windows® Vista Ultimate Original
Chipset Mobile Intel® GL40 Express
DDR2 800 până la 4096MB
15.4" WXGA (1280 x 800) Glare Type
Intel int. GMA 4500 Gfx (GL40)
SATA HDD 160GB/250GB/320G
DVD-Super Multi DL SATA interface
Webcam de 1.3M Pixels
Built-in Bluetooth™ V2.1+EDR (opțional)
802.11 b/g/n
36.5(W) x 26.9(D) x 2.80 ~ 4.05 (H) cm 2.97 KG (baterie cu 6 celule)

ASUS recomandă Windows Vista® Business

L50



ASUS L50Vn

Multimedia de 15.4" cu un design modern ce îmbrăca în piele protecția LCD-ului

- Piele originală luxoasă pe protecția LCD-ului și Palm Rest
- Suportă Full HD cu ecranul LCD de înaltă rezoluție, Blu ray ODD și HDMI
- Securitate de încredere prin autentificarea cu amprenta digitală



Detalii din piele luxoasă



Tastatura integrală cu secțiune numerică

Intel® Core™2 Duo Processor T5850/T5900/T9400/P8600/P8400/T3400
Windows® Vista Ultimate Original
Windows® Vista Business Original
Windows® Vista Home Premium Original
Windows® Vista Home Basic Original
Mobile Intel® PM45 Express Chipset
DDR2 800MHz SDRAM, up to 4GB
15.4" WSXGA+/ WXGA+, Color Shine (Glare-type)
Nvidia GeForce 9650M GT with 1G VRAM
SATA 160GB/200GB/250GB/320GB/500GB
DVD Super Multi Double Layer/ Blu-Ray DVD Combo
Webcam cu rotire de 1.3M Pixels
Placă de sunet Integrată Intel® High Definition Audio chip (Azalia) compatibilă MDC fax/modem și placă de rețea 10/100/1000 Base T
Intel® WiFi Link 5100
37.5 x 26.5x 4.06 cm 3.02 kg, (baterie cu 6 celule)

V1



ASUS V1V

15.4" All-in-One

- Acces rapid la internet datorită conexiunii integrate 3.5G
- Securitate de încredere prin autentificarea cu amprenta digitală și modulele ASUS Data Security Manage, TPM
- Sursă adițională de tensiune și mai mult spațiu de stocare socket-ului de instalare rapidă a unităților
- Unitate centrală pentru conectare rapidă și extinsă a dispozitivelor periferice



Autentificarea cu amprenta digitală



Webcam cu rotire 240 grade de 1.3M Pixels

Intel® Core™2 Duo Processors T9300/T8600/T8400
Windows® Vista Business Original
Windows® Vista Ultimate Original
Chipset Mobile Intel®PM45 Express
DDR2 800MHz, până la 4G
15.4" WXGA+/WSXGA+ ColorShine, ASUS Splendid Video Intelligence Technology
Nvidia GeForce 8600M GT, Externă 512MB VRAM
SATA până la 320 GB
DVD Super Multi Double Layer, BT Combo, BT Writer
Webcam cu rotire 240 grade de 1.3M Pixels
Intel®WiFi Link 5100
36.3 x 26.3 x2.5-3.6 cm, 2.7kg(cu sertarul pt. călătorie)

*Toate specificațiile sunt predispuse schimbărilor fără un anunț prealabil. Vă rugăm să contactați distribuitorul dumneavoastră pentru o ofertă exactă. Este posibil ca produsele să nu fie disponibile pentru toate piețele de desfacere. * Culorile PCB-ului și software-ul inclus sunt dispuse schimbărilor fără un avertisment. * Brandurile și numele produselor sunt mărci înregistrate ale companiilor respective. Trademark-uri: Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, and Xeon Inside sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation în U.S. și în alte țări.

ASUS recomandă Windows Vista® Business

G50



ASUS G50V

Un laptop cu performanțe extreme destinat graficii pentru jocuri

- Panel LCD cu timp de răspuns mic și o bună luminozitate pentru a oferi o experiență vizuală plăcută
- Grafică puternică cu performanță dubă, motorizată de nVidia procesorul grafic 9700M GT care asigură efectul grafic 3D perfect.
- Tastatură specializată către jocuri pentru gameri pasionați.
- Direct Messenger: Monitorizare în timp real pentru MSN, eMail, Meeting alarm, capacitatea bateriei atunci când jocul este pe tot ecranul.



Lumini de timpul Direct Flash pentru momentele intense din timpul jocului.



Direct Messenger afișează în mod automat mesajele primite

Intel® Core™2 Duo Processor
Windows® Vista Home Premium Original
Windows® Vista Ultimate Original
Mobile Intel® PM 45 (+ICH9M)
Dual Channel DDR2 667/800MHz, până la 4GB
LCD 15.4 WXGA+/WSXGA+, 15.6 WXGA, strălucitor și cu timp mic de răspuns
NVidia GeForce 9700M GT cu GDDR3 512MB VRAM
Dual SATA HDD până la 640GB (320GB X 2)
ODD pentru Super Multi, Super Multi LS, Blu-ray combo
Webcam de 0.2M pixeli
Intel® WiFi Link 5100
375x265x40.6 mm, 2.8kg (baterie cu 6 celule)

ASUS G50V este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

X71



ASUS X71Sr

Cu siguranță mai mare, High Definition la maxim

- Divertisment de excepție cu cei 17" WXGA
- Difuzoare încorporate pentru o performanță audio cât mai reală
- Software-ul exclusiv LifeFrame pentru o stocare facilă a imaginilor



Experiență audio plăcută cu difuzoarele încorporate



Webcam de 1.3M pixeli incorporat pentru comunicații video fără fire

Intel® Penryn T5850/T5750/T5550/T5450/T2390/T77000/T7500/T7250/T9300/8300/8100 Processor
Windows® Home Premium Original
Windows® Vista Ultimate Original
Windows® Vista Business Original
Intel® PM965+ ICH8M
RAM DDR2 667MHz, până la 4GB
17" Glare WXGA+
ATI 3470, 256MB VRAM
9.5mm SATA HDD
SATA 160G/200/250/320G; Suportă 5400 RPM
12.5mm SATA HDD
SATA 500G; Suportă 5400 RPM
Suportă Dual Hard Drive
Super Multi
Super Multi Light Scribe
Fixed Type
1.3M Pixels Video Camera cu LED (opțional)
Suportă Intel 802.11a/b/g/n
410 x 298.5 x 38.4~41.7 mm , 3.7 kg (baterie cu 8 celule)

ASUS recomandă Windows Vista® Business

F8



ASUS F8Vr-Va

Tehnologia de infuzie, stilul revoluționar ce oferă performanță de procesare excelentă cu un design nou

- Estetică plăcută și durabilă cu o paletă de culori unică
- Tehnologia ASUS Infusion pentru un protectie LCD și palm rest cat mai strălucitoare oferind în același timp protecție extra pentru ecran
- Grafică perfomantă cu ajutorul lui AIT Mobility Radeon HD3470
- Securitate de încredere prin autentificarea cu amprenta digitală



Tehnologia de infuzie



Comnicaţi video live

ASUS F8Vr este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™2 Duo Processor P9500/T9400/P8600/P8400
Windows® Vista Ultimate Original
Windows® Vista Business Original
Windows® Vista Home Premium Original
Windows® Vista Home Basic Original
Mobile Intel®GM/PM 45 (+ICH9M)
DDR2 800 MHz up to 4G
14.1" WXGA+/WXGA Color Shine LCD; ASUS Splendid Video Intelligence Technology
ATI Mobility Radeon HD 3470, cu Ext 256MB VRAM
SATA 120GB/160GB/200GB/250GB/ 320GB
Super-Multi, Blu-Ray
Intel® WiFi Link 5100
Webcam cu rotire 240 grade de 1.3M Pixels
34 x 24.4 x 3.72 cm, 2.6kg(baterie cu 6 celule)

U6



ASUS U6V

Descoperă excepționalul

- Un finisaj excepțional al capacului LCD alcătuit din fibre ce oferă un efect vizual vibrant și strălucitor
- Panel wide de 12.1" de tipul LED backlight pentru un consum mai mic de energie, luminozitate mai bună și mobilitate crescută
- Securitate crescută a dator împreună cu ASUS Security Protect Manager, TPM 1.2 și funcția RF Biometric Fingerprint
- ASUS SmartLogon recunoaște în mod automat proprietarul de drept și îi asigură accesul cu ajutorul unui proces de scanare facială



Securitate de top cu ASUS Security Protect Manager



Balama rotunjită

ASUS U6V este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™2 Duo Processor P8400/P8600/T9400
Windows® Vista Ultimate Original
Windows® Vista Business Original
Windows® Vista Home Premium Original
Mobile Intel®GM/PM 45
DDR2 800MHz, 2 x SODIMM up to 4GB (în funcție de disponibilitatea Vista 64bits)
12.1" LED backlight
NVidia GeForce 9300M GS cu TAG RAM până la 1536MB (în funcție de memoria sistemului)
SATA HDD până la 320GB/5400rpm
8-in-1 Card Reader, 3.5G HSDPA(Opțional), Fingerprint, Modul TPM
Webcam de 0.3M pixel cu tehnologia ASUS SmartLogon
WiFi Link
300 x 220 x 25.3 - 31.6 mm (W x D x H), 1.57 kg(baterie cu 3 celule)

ASUS recomandă Windows Vista® Business

VX3



ASUS LAMBORGHINI VX3

Putere şi stil fără precedent

- Fuziune fără comparaţie între designul clasic şi tehnologia avansată
- Design compact de 12.1" tip wide pentru putere, viteză şi agilitate
- Materiale luxoase printre care cristale de safir, aliaj de titan şi piele naturală
- Securitate de încredere prin autentificarea cu amprenta digitală şi modulul TPM, ASUS Security Protect Manager



Titanium alloy hinge backbone



Premium genuine leather-bound palm rest with stitching detailing

Intel® Core™2 Duo Processor T9500/T9300
Windows® Vista Ultimate Original
Intel® PM965/ICH8M
DDR2 667MHz SDRAM , 2 x SODIMM socket, expandabil până la 4GB
12.1 " Wide TFT-LCD (!280 x 800) , ASUS Splendid Video Intelligent Technology
NVIDIA GeForce 9300M GS cu Ext 256MB VRAM
SATA 250GB /320GB
DVD/Super Multi Drive (DL)
Webcam0.3 Mega Pixel fix type CMOS with LED(optional)
Integ rated Intel® Kedron 802.11a/b/g/n , Bluetooth module v2.0 + EDR (optional)
305 x 220 x 31mm (W x D x H)
2.86 lbs / 1.6kg (baterie cu 6 celule)

ASUS VX3 este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

ASUS recomandă Windows Vista® Business

G71



ASUS G71V

Platformă dublă pentru o performanță maximă

- Structură duplex în sistemele vitale: · Dual Hard Disk · Dual Core CPU · Dual Display
- 17" WXGA+/WUXGA LCD cu timpi de răspuns mici
- Lumini şi materiale speciale pentru o experiență unică în timpul jocului



Dual Display



Special Lighting For Total Gaming Ambience

ASUS G71V este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Quad Core QX9300
Intel® Core™2 Duo Extreme Processor X9100
Intel® Core™2 Duo Processor T9600/T9400/P8600/P8400
Windows Vista® Ultimate Original
Windows Vista® Home Premium Original
Chipset Mobile Intel® PM45 Express
DDR3 1066MHz SDRAM up to 4GB
17" WXGA+/WUXGA Color-Shine (Glare-type)
Nvidia GeForce 9700M GT, cu 512MB GDDR3 VRAM
HDD: 160GB/200GB/250GB/320GB/500GB
Suportă Dual Hard Drive
Suportă RAID 0/1
DVD Super Multi Double Layer
Blu-Ray DVD Combo
Blu-Ray DVD Writer
Built-in Bluetooth™ V2.1+EDR (funcție opțională)
Intel® WiMAX/WiFi Link 5100(funcție opțională)
Webcam de 2 M Pixel cu rotire
410.5x299.5x45~55.5mm 3.85 kg (cu un singur HDD, baterie cu 8 celule)

B50



ASUS B50A

Urmaşul generatie de 15.4"

- Acces la internet rapid prin conexiunea 3.5G incorporată şi sistemul Intel WiFi AGN
- Securitate solidă cu ajutorul autentificarii cu amprentă digitală
- Iluminare cu LED a tastaturii pentru a obține un confort vizual în mediile întunecate.



Tastatură rezistentă la lichide până în limita a 50cc



Securitate sporită cu ajutorul identificarii amprentei digitale

ASUS B50A este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™ 2 Duo Processors T9400/P8600/P8400/P7350/T5850/T5750
Windows Vista® Ultimate Original
Windows Vista® Business Original
Windows Vista® Home Premium Original
Windows Vista® Home Basic Original
Mobile Intel® GM45 Express Chipset
DDR2 800MHz, până la 4GB
15.4" WXGA/WXGA+ ColorShine, Tehnologia ASUS Splendid Video Intelligence
Intel GMA X4500HD
SATA 120GB / 160GB / 250GB / 320GB
DVD Super-Multi Light Double Layer
Intel® Wireless WiFi Link 5100
Webcam de 1.3 M Pixel
36.3 x 26.3 x2.5-3.57 cm, 2.7kg, 3kg (baterie cu 8 celule)

*Toate specificațiile sunt predispuse schimbărilor fără un anunț prealabil. Vă rugăm să contactați distribuitorul dumneavoastră pentru o ofertă exactă. Este posibil ca produsele să nu fie disponibile pentru toate piețele de desfacere. * Culorile PCB-ului şi software-ul inclus sunt dispuse schimbărilor fără un avertisment. * Brandurile şi numele produselor sunt mărci înregistrate ale companiilor respective. Trademark-uri: Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, and Xeon Inside sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation în U.S. şi în alte țări.

ASUS recomandă Windows Vista® Business

W90V



ASUS W90V

Notebook-ul Multimedia. Vezi puterea.
Auzi puterea. Experimentaţi puterea.

- Design modern cu exterior durabil din aluminiu şi un finisaj perfect.
- Formatul perfect 16x10 pentru o experienţă widescreen realistă
- 6 difuzoare integrate, subwoofer şi 5.1 canale pentru o redare multimedia cât mai bogată



Reliable Security Protection with Fingerprint Authentication



Multimedia hotkey highlight

Intel® Core™2 Duo processor T9600/T9400/P8600/P8400
Windows Vista® Ultimate Original sau alte ediţii disponibile
Chipset Intel® X38
DDR2 800 MHZ până la 6144MB, 3 x SO-DIMM design
17.1" WUXGA
ATI Mobility Radeon HD 3850 x 2 Crossfire, GDDRIII 1024MB VRAM
SATA 250GB x 2 / 320GB x 2
Blu-Ray Combo
Webcam de 2 M Pixel cu tehnologie autofocus
Conexiune 802.11 BGN wireless, Bluetooth, 10/100/1000 Mbps Ethernet, 56k Modem
443(W) x 324 (D) x 47~51(H) mm ; 5kg (baterie cu 12 celule)

ASUS W90V este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

B80A



ASUS B80A

Construit pentru clasa business

- Sigur pentru business cu o suita de soft robustă de identificare, criptare a datelor şi protecţie a parolelor
- Docking Station pentru conectivitate eficientă
- Tastatură rezistentă la lichide căzute accidental, până la 50cc de lichid.



Reliable Security Protection with Fingerprint Authentication



Built-in camera for total video communication

Intel® Core™ 2 Duo Processor T9400/T5850/ P8600/P7350
Windows Vista® Ultimate Original sau alte ediţii disponibile
Chipset Intel® GM45 Express
DDR2 800MHZ până la 4096MB
14.1" WXGA / WXGA+
Intel int. GMA X4500HD Gfx (GM45/GM47)
SATA 250 GB / 320 GB
DVD Super Multi
Webcam de 1.3M Pixels
Intel® High Definition Audio chip (Azalia) compatibil MDC fax/modem şi reţea 10/100/1000 Base T
Intel® WiFi Link 5100
Built-in Bluetooth™ V2.1+EDR(opţional)
341(W) x 245(D) x 29 ~ 31 (H) mm; 2.30 KG (baterie cu 6 celule)

ASUS B80A este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

ASUS recomandă Windows Vista® Business

F6



ASUS F6A

Performanță cu stil

- Rulează jocuri cu grafică 3D alertă datorită procesorului grafic NVIDIA 9300M
- Securitate de încredere prin autentificarea cu amprenta digitală
- Webcam de înaltă rezoluție integrat ce asigură comunicații video fără fir



Autentificare digitală



Camera 1.3M pixel

ASUS F6A este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™2 Duo Processor P9500/P8600/P8400/P7350/T9500/T9300/T8300/T8100, Intel® Core™2 Duo Processor T5750/T5850
Windows® Vista Business Original
Windows® Vista Home Premium Original
Windows® Vista Home Basic Original
Windows® Vista Ultimate Original
Mobile Intel® GM45 Express Chipset +ICH9M
DDR2 800MHz SDRAM, 2 x SODIMM socket de expansiune până la 4GB* SDRAM
*Până la 1GB este posibil să nu fie disponibil pe platforma de 32-bit în funcție de configuratia sistemului.
13.3" WXGA Color-Shine (Glare-type)
Asus Splendid Video Intelligent Technology
Intel Int. GMA X4500HD (GM45)
SATA 120GB/160GB/200GB/250GB/320GB
DVD Super Multi , Blu-ray Combo
Webcam de 1.3M Pixels
Intel® High Definition Audio chip (Azalia) compatibil MDC fax/modem și rețea 10/100/1000 Base T
Bluetooth™ V2.0+EDR(optional)
Intel® WiMAX/WiFi Link 5100
31.6 x 23.27 x 2.7~3.52 cm (W x D x H) 1.99 kg, (baterie cu 3 celule)

F6



ASUS F6V

Performanță în mișcare

- Rulează jocuri cu grafică 3D alertă datorită procesorului grafic NVIDIA 9300M
- Securitate de încredere prin autentificarea cu amprenta digitală
- Webcam de înaltă rezoluție integrat ce asigură comunicații video fără fir



Autentificare digitală



Camera 1.3M pixel

ASUS F6V este motorizat de către tehnologia Intel® Centrino® 2 Processor

Intel® Core™2 Duo Processors T9400/P9500/P8600/P8400, Intel® Core™ Duo Processors T5850/T5750/T5550/T5450/T5250
Windows® Vista Ultimate Original
Windows® Vista Business Original
Windows® Vista Home Premium Original
Windows® Vista Home Basic Original
Mobile Intel® PM45 Express Chipset (+ICH9M)
DDR2 800 MHz până la 4096MB
13.3" WXGA (16:10) matrice activă TFT, 1280x800
ATI Mobility Radeon HD3470 (VRAM 256MB DDR2)
SATA 120GB/160GB/250GB/320GB
DVD Super Multi
Webcam de 1.3M Pixels
Wo/Modem,/On board 10/100/1000 Mbps Fast Ethernet controller/Intel® WiFi Link 5100AGN Network Connection/ Bluetooth V2.1 + EDR Module/WWAN 3.5G (5 benzi) suport antenă
312 x 231.9 x 32~35.2 mm, 1.99Kg(with 3-cell battery pack)

*Toate specificațiile sunt predispuse schimbărilor fără un anunț prealabil. Vă rugăm să contactați distribuitorul dumneavoastră pentru o ofertă exactă. Este posibil ca produsele să nu fie disponibile pentru toate piețele de desfacere. * Culorile PCB-ului și software-ul inclus sunt dispuse schimbărilor fără un avertisment. * Brandurile și numele produselor sunt mărci înregistrate ale companiilor respective. Trademark-uri: Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Viiv Inside, vPro Inside, Xeon, and Xeon Inside sunt mărci înregistrate ale Intel Corporation în U.S. și în alte țări.



Copilul nelegitim al lui Contra cu Prehistorik

Înainte de ISO-uri, Verbatimuri de tarabă, săli de calculatoare şi trackere de torrenţi, a fost o perioadă în istoria ţării (cândva la mijlocul anilor 90) când populaţia post-comunistă (da, sigur) îşi antrena văzul, auzul şi simţul tactil cu o clonă mai ieftină a NES-ului, şi anume consola Terminator. Tinerii de circa 20 de ani din ziua de azi trebuie să ţină minte cum, în schimbul a vreo sută de mii la vremea respectivă (dacă nu mă înşală memoria), puteau să achiziţioneze un „joc pe televizor" care vreo 4-5 luni mai târziu dădea ortul popii subit şi inexplicabil. Schimburile de „casete" în scara blocului erau la ordinea zilei şi, din când în când, jocul pe care îl conţineau coincidea cu ceea ce ilustra autocolantul de pe ele. După un număr respectabil de ţepe, deţinătorii acestei console dădeau de obicei peste un joc numit Contra, o portare a unei serii născute în 87 şi primul exemplu care îmi vine în minte când mă gândesc la genul run and gun. Pe scurt, run and gun înseamnă vedere laterală, valuri de soldaţi/extratereştri/tancuri/nave care vin din toate părţile ecranului, muniţie interminabilă şi un grad de dificultate mai ridicat decât în majoritatea jocurilor de acţiune din ziua de astăzi.

Aceeaşi generaţie s-ar putea să ţină minte un joc numit Prehistorik, şi asta nu pentru că e atât de vechi încât cei care îl jucau nu auziseră încă de bloom, anti-aliasing sau Dual Core, ci pentru că povestea jocului ilustra un domn din epoca grotelor pornit într-o aventură de proporţii epice în scopul umplerii stomacului cu cartofi prăjiţi, friptane şi îngheţată la corn. Ceea ce a separat acest joc de majoritatea de jump and run-uri de pe vremea sa a fost o abordare hilară, a la Familia Flintstone, introducând tot felul de elemente contemporane, de la hamburgeri la cocktailuri, într-o vreme în care haute couture însemna un chilot de blană de mamut.

În 1996, niponii de la SNK au lansat primul joc din seria Metal Slug atât pentru consola Neo-Geo, cât şi platforma aferentă creată pentru sălile de jocuri mecanice. Caracteristicile care l-au separat de seria Contra, deşi făceau parte din acelaşi gen, au fost grafica de desen animat şi interacţiunea avansată cu mediul. Asemeni lui Prehistorik, jocul avea personaje desenate de mână şi efecte hilare rezultate din diverse matrapazlâcuri executate pe tot felul de obiecte de fundal. E admirabil că seria se joacă până în ziua de azi şi a fost portată şi îmbunătăţită de la lansare şi până acum chiar şi pe console contemporane, incluzând PlayStation Portable, Xbox 360 sau Wii.



Doi haiduci şi două haiduce

Război şi pace, fără pace

Povestea jocului urmăreşte o trupă mică de commando care încearcă să prevină dominaţia mondială în viitorul apropiat. Dacă în primul episod jucătorii aveau acces la doar două personaje, Marco Rossi şi Tarma Roving, în continuări se puteau alege dintre alţi şase eroi, în funcţie de versiunea şi jocul rulat. Fiolina Germi





THIS IS SPAR... äää... PEARL HARBOR!

şi Eri Kasamoto au fost introduse în al doilea joc, însă alegerea unui personaj aduce cu sine doar diferenţe vizuale în primele, căci în termeni de funcţionalitate şi gameplay toate au aceleaşi caracteristici.

În majoritatea jocurilor Metal Slug, personajul negativ principal este Generalul Morden, un individ dubios de similar cu Saddam Hussein, al cărui scop (evident) este dominaţia mondială. Pe parcursul seriei însă, inamicii variază enorm, de la clasicii soldaţi cu mitralieră şi grenadă şi până la marţieni, mumii, yeti sau zombie.

O parte semnificativă din savoarea întregii serii e reprezentată de umorul bizar, elementele supranaturale sau interacţiunea cu mediul. Spre exemplu, începând cu al doilea joc, protagoniştii pot suferi diverse efecte secundare, cum ar fi transformarea în mumie, care încetineşte jucătorul, sau obezitatea rezultată în urma consumului excesiv de mâncare fără a muri. Un personaj obez va ataca cu furculiţa în loc de cuţitul militar, gloanţele vor fi mai mari, iar mişcarea mai lentă.

În plus, avem un arsenal amplu încă din primul joc, de la mitraliere la lansatoare de rachete, fiecare cu rata de foc şi efectele aferente.

De parcă nu era de ajuns, au fost introduse şi vehicule, de la cămile cu o armă automată în „portbagaj" şi până la tancuri sau avioane, iar acestea asigurau o varietate în mecanică. Aceasta, dublată şi de viteza ridicată a jocului, asigură sesiuni antrenante, în special atunci când avem un prieten disponibil pentru un joc în doi.

Dacă în primele episoade avem un stil de desen animat asemănător cu cel al companiei franţuzeşti Titus Interactive (producătorii lui Prehistorik), ulterior au început să apară influenţe anime mai pregnante. În ciuda acestui fapt, s-au păstrat umorul şi direcţia artistică specifică, grafica s-a îmbunătăţit şi, cu excepţia celui de-al patrulea joc, vă spun sincer că fiecare continuare e mai bună decât predecesoarele.

■ **Zuluf**



METAL SLUG: SUPER VEHICLE-001 (1996)

Primul joc din serie descrie lupta locotenenţilor Marco Rossi şi Tarma Roving împotriva forţelor Rebeliunii, conduse de generalul Donald Morden, în anul 2028.

METAL SLUG 2 (1998)

Sunt introduşi zombie, marţieni şi o panoplie de efecte şi animaţii care mai de care mai amuzante, pe fondul unei noi tentative a generalului de a cuceri lumea.

METAL SLUG X (1999)

Metal Slug X este o îmbunătăţire a lui Metal Slug 2, care foloseşte engine-ul de MS 3 şi adaugă posibilitatea alegerii de rute alternative în parcurgerea jocului.

METAL SLUG 3 (2000)

După ce majoritatea forţelor generalului au fost înfrânte, protagoniştii sunt trimişi în diverse locaţii pentru a extermina rămăşiţele, însă extratereştrii din al doilea joc al seriei revin în forţă pentru a-şi lua revanşa.

METAL SLUG 4 (2002)

Considerat o revenire la origini, cel de-al patrulea joc din serie menţine o atmosferă ceva mai realistă şi aduce în scenă o organizaţie teroristă numită Amadeus. MS4 este considerat de mulţi fani drept „cel mai prost din curtea şcolii".

METAL SLUG 5 (2003)

Pe fondul activităţilor oculte ale unor arheologi/terorişti, cei patru protagonişti iconici se reunesc pentru a combate un pericol mai degrabă religios decât politic. În plus, se adaugă o mecanică de mişcare nouă, care permite o alunecare laterală şi este esenţială pentru parcurgerea jocului fără a fi atins.

METAL SLUG 6 (2006)

Preferatul subsemnatului. Din multe puncte de vedere, MS6 revine la origini, dar şi aduce inovaţii notabile, precum personalizarea fiecărui personaj prin abilităţi specifice şi posibilitatea de a avea mai multe arme simultan. Sunt introduse două personaje noi, „împrumutate" din seria King of Fighters: Ralf Jones şi Clark Still.

METAL SLUG 7 (2008)

Cel mai recent joc al seriei reia evenimentele de la sfârşitul lui MS3 şi ilustrează înfrângerea finală a generalului Morden, ajutat de o armată venită din viitor. Atenţie însă – a fost lansat doar în Japonia şi doar pentru Nintendo DS şi Xbox 360.

METAL SLUG – METAL SLUG 3D (2006)

Trecerea seriei în mediul 3D exclusiv pentru PlayStation 2 este considerată de mulţi un eşec, în parte din cauza graficii cam pătrăţoase pentru anul de lansare, în parte din cauza lipsei umorului episoadelor anterioare. În ciuda elementelor timide de RPG introduse, s-a pierdut mult din savoarea seriei şi în plus, nu puteţi obţine jocul decât din Japonia, şi credeţi-mă pe cuvânt că nu merită efortul.

METAL SLUG 1ST MISSION & 2ND MISSION (2000)

Lansate în Japonia pentru consola de buzunar Neo Gen Pocket Color, cele două jocuri sunt o variantă mult simplificată a celor clasice. Cu o serie de accesorii şi personaje deblocabile, oferă totuşi suficient conţinut încât să merite această menţiune în revistă.

METAL SLUG ADVANCE (2004)

Un episod desfăşurat în tabăra de antrenament a echipei din care fac parte protagoniştii seriei, MSA aduce nişte inovaţii interesante de gameplay, sub forma unor cartonaşe care pot fi colectate.

Insert coin to continue...

Seria Metal Slug este, fără doar şi poate, un spectacol distractiv de explozii, împuşcături, animaţii hilare şi inamici care mai de care mai neobişnuiţi. Primele două episoade pot fi obţinute gratuit de pe GameTap şi, în cazul în care deţineţi un PSP, PS2 sau Wii, achiziţionarea întregii antologii (care conţine primele 7 episoade ale seriei) ar putea fi o investiţie la fel de inspirată ca şi cumpărarea Orange Box-ului.

Simplitatea controlului, distracţia pură şi diversitatea în materie de locaţii, vehicule şi conţinut brut vor atrage cu siguranţă fanii jocurilor de acţiune şi, chiar dacă nu are niciun fel de profunzime, seria Metal Slug se impune prin colecţia impresionantă de elemente tradiţionale.



Pe-un picior de bombă, pe-o gură de tun...



Muriţi, dihănii!



Lupta omului cu tehnologia



Ashes to ashes, dust to dust, by gamers for gamers...

Deşi Fallout 3 şi Baldur's Gate 3 (despre stimabilii Jefferson şi Van Buren vom discuta într-un episod viitor) sunt cele mai celebre „crime" înfăptuite de un Interplay în criză de bani şi timp, ele n-au fost nici primele, nici ultimele victime. De exemplu, Meantime şi Star Trek: The Secret of the Vulcan Fury, două sequel-uri cu potenţial, au fost date dispărute într-o perioadă în care situaţia Interplay-ului nu era chiar atât de neagră ca în ultimele zile ale lui Black Isle. Bine, am exagerat puţin, să zicem că Meantime a fost victima vremurilor şi a tehnologiei, iar cu The Secret of Vulcan Fury au lungit-o până când au intrat în găurile financiare pe care le cunoaştem, dar asta nu ne împiedică să fim supăraţi puţin pe ei. Să purcedem, dară!

Meantime

Înainte de a vă povesti câte ceva despre un alt VIP decedat al anilor '90, cred că ar fi cazul să vă pun puţin în temă (pe cei mai tineri dintre voi, veteranii sunt sigur că şi-l amintesc) despre o adevărată legendă din lumea RPG-urilor: Wasteland. Pentru început, Wasteland, un RPG postapocaliptic realizat de Interplay şi distribuit de EA în epoca de glorie a „celor 8 biţi", este considerat părintele spiritual al seriei Fallout. Acum, că v-am atras



atenţia, trebuie să vă atenţionez că „rudenia" (fie ea şi spirituală) cu la fel de legendarul Fallout nu este singurul merit al tovarăşului Wasteland. Sărind peste setting-ul postapocaliptic (un act de curaj într-o perioadă în care „tocilarii" preferau fantasy-ul), suprafaţa mare de joc, dialogurile colorate şi complexitatea halucinantă (pentru acele timpuri), Wasteland a fost primul (dacă nu mă înşală memoria) joc care a „completat" CV-ul personajelor clasice de RPG cu aşa-numitele „skill-uri".
Ca să nu mai lungesc vorba prea mult, Wasteland a cunoscut un imens succes, iar în jurul lui s-a creat un adevărat cult (mult mai meseriaş decât scientologia). Oamenii de la EA au dorit să profite de celebritatea câştigată de Wasteland şi, în 1990, au lansat Fountain of Dreams, un soi de sequel „plasat" în Florida postapocaliptică. Din păcate (pentru EA), Fountain of Dreams n-a reuşit să atingă popularitatea bătrânului Wasteland. Ca să fim sinceri, nici nu prea merita.
Deşi era construit pe acelaşi engine, Fountain of Dreams era mult mai liniar şi mai searbăd decât „bătrânul" Wasteland. În plus, nimeni din echipa care a creat Wasteland n-a participat la dezvoltarea lui Fountain of Dreams, iar acest lucru s-a observat din plin şi cred că i-a nemulţumit nespus pe fani.

În tot acest timp, oamenii de la Interplay erau hotărâţi să reediteze succesul Wasteland şi lucrau de zor la Meantime, un RPG pentru Apple II, despre care se credea că va fi unicul, adevăratul şi oficialul sequel al lui Wasteland. Adevărul, descoperit puţin mai târziu, este că, asemenea lui Fountain of Dreams, singurul element care lega Meantime de Wasteland era engine-ul. Dacă vreţi, gândiţi-vă la el ca la un joc din seria Ultima: Worlds of Adventure (serie de două RPG-uri construite după chipul şi asemănarea lui Ultima 6). Acelaşi engine, aceleaşi gameplay, setting complet diferit. Dacă Wasteland ne trimitea la plimbare prin pustietatea postpocaliptică, Meantime ne ademenea cu farmecele călătoriei în timp.

O mână de nelegiuiţi înarmaţi cu o maşinărie a timpului se jucau cu (sau de-a) istoria, iar misiunea noastră, ca întotdeauna, era să le punem beţe în roate ticăloşilor. În acest scop, eram obligaţi să orbecăim pe culoarele timpului, rezolvând diverse quest-uri şi recrutând personaje celebre din istoria omenirii. Cyrano de Berjerac (un maestru al scrimei), Amelia Earhart (pe care o salvam dintr-un lagăr japonez), Werner von Braun (pe el îl săltam de sub nasul sovieticilor), Albert Einstein sunt doar câteva din NPC-urile pe care le-am fi putut recruta în grupul nostru de aventurieri temporali.

Meantime a fost dezvoltat de o parte din echipa originală care a lucrat la Wasteland. Şeful de proiect era Alan Pavlish (programator Wasteland, producer Lost Vikings etc). Au mai fost implicaţi Mark O. Green (design/dialoguri Fallout 1 şi 2) şi Elizabeth Danforth (design/scenariu Star Trek 25th Anniversary şi Judgement rites). În premieră pentru „familia" Wasteland, Pavlish a realizat un editor de hărţi menit să uşureze munca designerilor, care până atunci erau obligaţi să muncească pe hârtie milimetrică şi în limbaj de asamblare.
Din nefericire, când aproximativ 75% din hărţi erau deja gata, Elizabeth Danforth a părăsit proiectul. În aceeaşi perioadă, sărmanul Apple II îşi trăia ultimele clipe. Printre altele, plecarea lui Danforth şi declinul platformei Apple II l-au determinat pe Brian Fargo să pună cru-







ce proiectului. În acel moment, Meantime era în stadiul de beta testing.

În 1992, Meantime a fost readus (pentru puțin timp) la viață și încredințat lui Bill Dugan. Codul deja scris urma să fie portat pentru IBM-PC, iar un angajat Interplay începuse deja să lucreze la grafica EGA. Problemele nu au întârziat să apară. Portarea înainta foarte greu (codul era foarte vechi, ceea ce îngreuna procesul de portare), grafica EGA dădea semne că va deveni „yesterday's news" înainte de finalizarea proiectului, iar animațiile (lipsa lor era unul dintre principalele dezavantaje ale engine-ului Wasteland) deveniseră deja ceva obișnuit. Drept urmare, Dugan, după ce a studiat „piața" (reamintim că în '92 apăruse deja Ultima VII, fie-i numele pe veci lăudat), a recomandat anularea proiectului. Ceea ce s-a și întâmplat. Să-i fie EGA-ul ușor

P.S: Dacă nu ați aflat încă, prin 2003 Brian Fargo (fondatorul companiei Interplay, actual CEO al studiourilor InXile) a reușit să cumpere de la EA licența și se zvonește că ar lucra la un nou titlu Wasteland.

Star Trek – Secret of Vulcan Fury

După cum vedeți, întârziatul Meantime a fost pedepsit pe bună dreptate. Probabil că n-ar fi impresionat pe nimeni. Nu așa stau lucrurile cu al treilea adventure clasic (point and click) Star Trek al Interplay-ului, Secret of Vulcan Fury, „copilul" studiourilor Tribal Dreams (studiouri deținute de Interplay, cu un singur joc la activ: Of Light and Darkness: The Prophecy). Jocul avea tot dreptul să existe. Universul Star Trek a fost o nesecată sursă de inspirație (și faimă) pentru companie, înaintașii lui Vulcan Fury (Judgement Rites și 25th Anniversary) au primit note foarte mari și aveau o mulțime de fani, iar screenshot-urile arătau foarte apetisant. Cu toate acestea, Dumnezeul trekkerilor și-a îndepărtat fața de la ei și a spus „Să NU fie Vulcan Fury". Și n-a fost. Să vedem cum s-a întâmplat, când și mai ales de ce.

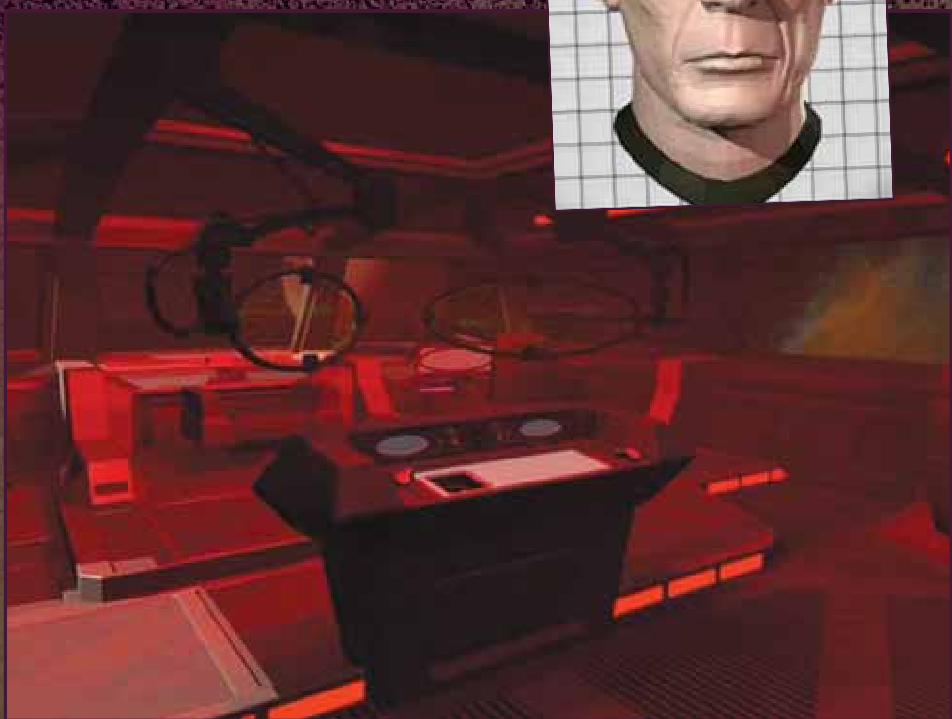
Pentru început, plot-ul din Secret of Vulcan Fury se învârtea în jurul unuia dintre cele mai interesante și mai bine păzite secrete ale universului Star Trek, și anume originea comună a romulanilor și a vulcanienilor. Cu câteva mii de ani înainte de evenimentele din seria originală Star Trek (TOS), vulcanienii s-au folosit de o stație orbitală supertehnologizată (faimoasa Fury) pentru a respinge flota romulană. Storyline-ul urma să fie împărțit în șase capitole (inițial opt, dar două au picat), cu fiecare capitol dedicat unui personaj important din TOS. La capitolul „tehnologie", Vulcan Fury stătea chiar foarte bine, Shatner și „echipajul" fuseseră tocmiți pentru a asigura vocile, iar dialogurile erau în mâinile pricepute ale lui Dorothy Catherine Fontana (a scris pentru Star Trek: The Original Series). A trekkie's delight, dacă-mi permiteți.

Inițial, jocul fusese programat să apară în toamna lui 1997, dar din diverse motive, a fost amânat cu aproape un an (iarna lui 1998). Bineînțeles, jocul trecut în goană și pe lângă al doilea deadline cu mari speranțe că va exista un al treilea. Ghinion. Interplay începuse deja să piardă bani, au avut loc ceva restructurări, iar Star Trek: The Secret of the Vulcan Fury a fost îngropat. „Mulțumită" producerilor plimbăreți care s-au perindat pe la cârma proiectului, lucrările au fost întrerupte și reluate de la zero de cel puțin trei ori. La un moment dat, au rămas fără Lead Artist, care se pare că n-a fost înlocuit. Deși zvonurile indicau că Vulcan Fury era aproape gata înainte să fie anulat, adevărul e mult mai sumbru. Surse din interiorul companiei au declarat că, din cauza schimbărilor (de personal, dar și de viziune) ce au avut loc în echipa de producție, Vulcan Fury era foarte departe de finalizare și secătuise Interplay-ul de câteva milioane în momentul în care Interplay s-a decis să-l treacă pe linie moartă.

Ca fapt divers, în toamna lui 1997 și iarna lui 1998 au fost lansate trei demo-uri non-interactive (pe unul dintre ele îl puteți găsi pe DVD).

■ cioLAN





Moon Rush

Goana lunatică după aur. Medalia de aur

http://www.miniclip.com/games/moon-rush/en/

Există o categorie aparte de oameni care decid să plece pe Lună pentru că deja nu mai e trendy să mori în accident de maşină pe Pământ. Tu faci parte din acea categorie, eşti un tip aventuros, motive suficiente să-ţi iei tălpăşiţa şi să te înscrii în Marele Circ Lunar. (bine, ar mai fi o gagică însărcinată, un tată nervos şi o puşcă agitată destul de mult pe Seliportul din San Angeles, dar pe tine te doare fix în derier de asemenea chestiuni. Te doare, că a nimerit bine moşneagul).

În fine, să trecem peste asemenea mici amănunte de detaliu şi să ne concentrăm asupra unui lucru complet diferit. Cursa. Îţi alegi maşina, îi faci plinul, pui un selentin local să-ţi şteargă parbrizul şi te aliniezi la start. Regulile sunt simple: goneşti ca un nebun, aduni cristale colorate cât e nevoie, tragi în oponenţi (trag şi ei în tine, nu te speria) şi în obstacole şi te rogi să nu mori pe traseu.



De fapt, stai, că de murit nu mori. Ţi se termină timpul. Şi atunci te întorci obligat forţat pe Pământ, unde moşul din primul paragraf te aşteaptă cu flori, că doar nu-i frumos să mergi la înmormântare cu mâna goală.

Te-ai descurajat? Nu-i nimic, lasă că-ţi trece. În definitiv, tu ţi-ai ales drumul, nu e nimeni vinovat că n-ai vrut să devii om însurat. Poftim? Compasiune? Sincer, mă doare undeva. Da, şi eu tot aşa am ajuns pilot.



Cab Driver

Propagandă pentru mersul pe jos

http://www.miniclip.com/games/cab-driver/en/

M-am plictisit de violenţa curselor lunatice şi am revenit pe Pământ. Ca taximetrist. Am maşină, am cheia în contact, am chef de muncă, să dăm bice cailor. Cailor-putere, bineînţeles. Cutreieri străzile, mai ciocăneşti caroseria, înveţi zona şi cauţi clienţi cărora li s-a pus pata. Da, au o pată galbenă deasupra capului, să fie siguri că-i vezi chiar dacă eşti sosia lui Stevie Wonder.

Am văzut primul client pe ziua de azi şi l-am luat repede. Mda, cam prea repede, că l-am luat pe capotă. Şi apoi pe parbriz. Nu-i bai, că s-a ridicat. Aşa că l-am lovit din nou. Pe la al treilea client m-am prins că nu trebuie să-i abordez direct. Opresc în dreptul lor şi urcă singuri. Urmez săgeţile şi îi duc la destinaţie. Preferabil vii, aşa că încerc să mă abţin de la chestii plăcute gen „călcat baba bârfitoare pe trecere", „înjurat toţi tâmpiţii care merg pe contrasens – a, pardon, eu eram pe contrasens" sau „ia să vedem cât de rău pot buşi maşina în peretele ăla".

Dacă mă abţin, e bine. Adun bani, trec la nivelul următor, iar clienţi, iar tentaţii, iar maşina făcută zob (noroc de cutiile alea cu reparaţii instant)… dar lasă, poate în final ajung şofer în Beverly Hills şi terorizez seara copii emo şi virgini cu un celebru Are you talking to me? Talk to the hand! The hand holding the gun!



Penguin Arcade

O să-l dobor pe-Apolodor, un pinguin din Labrador

http://www.miniclip.com/games/penguin-arcade/en/





Un webcunoscut mi-a zis mai demult că e fan al pinguinului. Bine, omul n-are habar o boabă de Linux (încă mai crede că e margarină norvegiană), dar avea un fix cu găina asta polară.
O iubea, o venera, ar fi fost în stare să stea şi cloşcă pe un cuibar de ouă dacă i-ar fi cerut-o vreo verişoară de-a lui Aplodor.

Dar de la iubire la ură e un drum foarte scurt, drum pe care amicul l-a făcut cu ocazia unei excursii la Pol. Oficial, el pornea într-un safari hibernal, în goană după vulpi şi urşi polari.
Dar cum Fram e niţel cam greu de găsit când eşti atât de tâmpit sa încurci polii şi să ajungi în Antarctida, vânătorii de ocazie au ales o altă fiară vestită pentru blana, colţii şi ghearele sale: ferocele pinguin.

Au luat tunul, l-au încărcat bine cu gheaţa şi au început să pândească orătăniile venite să facă plajă pe o banchiză de nudişti. Poc! Primul pinguin a şi căzut în apă. L-a urmat al doilea, al treilea, al cincilea (al patrulea a promis că se aruncă singur în apă mai încolo, când nu-i va mai fi atât de lene) şi tot aşa până când a îngheţat de tot arma.

Final, felicitări, şampanie, poze şi trei dileme: De ce toţi pinguinii sunt mov?
De ce behăie fix ca nişte oi şi, mai ales, ce caută porumbelul ăla costumat în cioară atât de des prin cadru?
Nu mai e loc în Italia? Toată lumea ştie că porumbeii stau în pieţele Romei şi aşteaptă hrană de la turişti, nu gheaţă-n guşă.
Să fie Mafia la mijloc sau încălzirea globală?

■ **Jack the Ripper**

Snowball

Când elfii se plictisesc

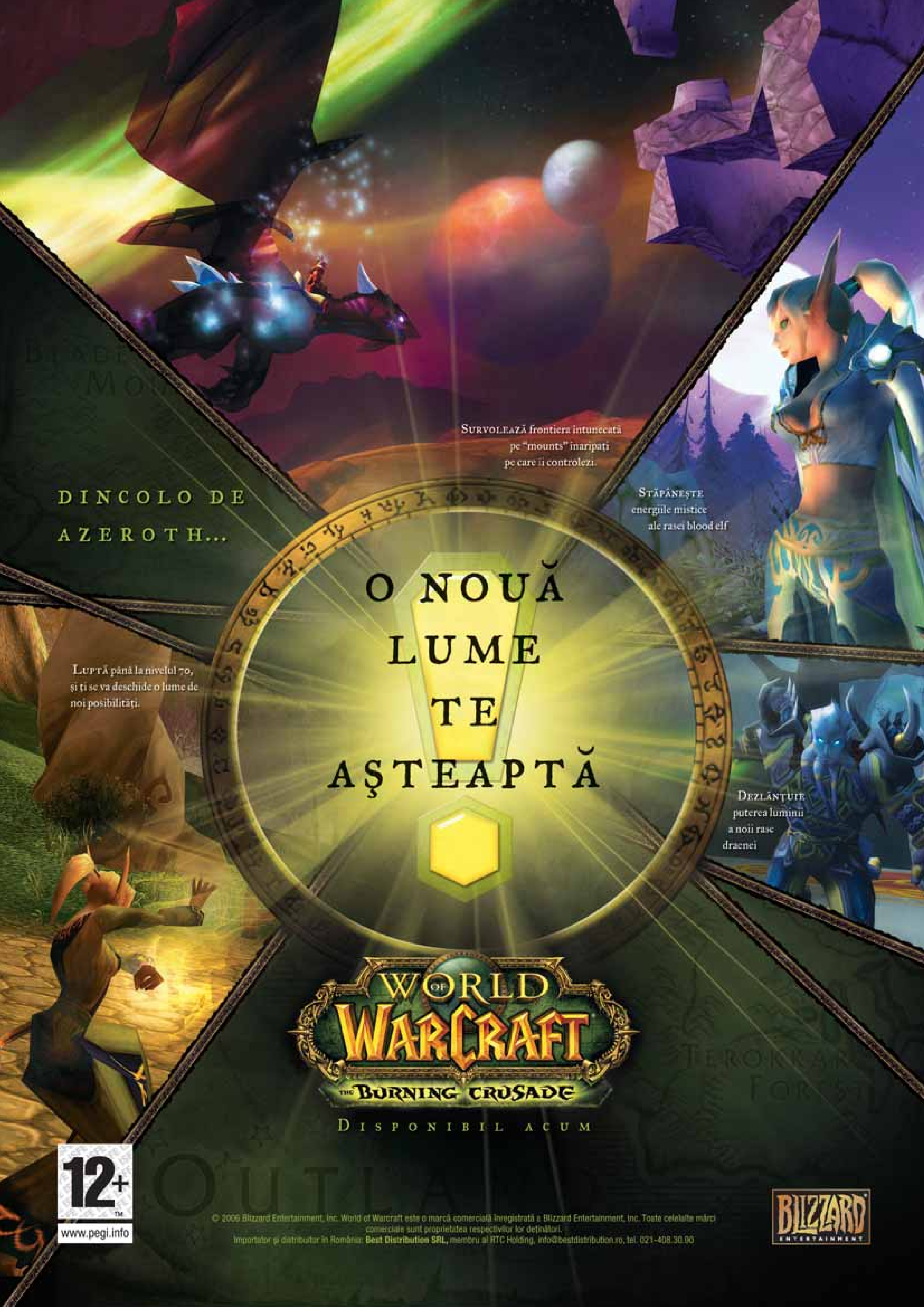
http://www.flashgameden.com/snowball_game_1423_1.html

Să recunoaştem: e nasol să fii angajat la Moş Crăciun. Muncă până peste urechi (şi ai nişte urechi destul de înalte, că doar eşti elf cu normă întreagă), zile libere în Ajun ciuciu, stres cât încape de la umflatul ăla îmbrăcat în roşu (roşu şi vânăt dacă ai avea măcar un metru jumătate şi un par la îndemână)… ce să mai, eşti gata-gata s-o iei razna.

Cum psiholog nu-ţi permiţi, te descurci pe cont propriu şi pui pe picioare un joculeţ care mi-era al naibii de drag în zorii PC-ului de la noi, când vârful tehnicii era reprezentat de un computer cu floppy mare şi monitor CGA.



Ai o bilă fermecată, gata să facă să dispară toate cutiile din peisaj de cum le atinge (prima oară, a doua oară, depinde cât sadism a avut level designerul), iar grija ta principală e să fii la întâlnire şi s-o trimiţi iar la muncă. Ai scăpat-o în zăpadă? Nasol! Bila e albă, zăpada cam la fel, nicio şansă s-o mai găseşti. Începi să cânţi „Dau viaţa mea/ pentru o bilă" şi dorinţa ţi se împlineşte. Pierzi o viaţă. Şi după 5 minute pierzi şi bila. Bine că Moşul e zgârcit şi nu plăteşte asigurări medicale pentru angajaţi. Era nevoie doar de 5 dubioşi ca tine să-l bage în faliment şi întreaga lume în surzenie, că aia micii ştiu să urle dacă nu-şi primesc jucăriile preferate.



Survolează frontiera întunecată
pe "mounts" înaripați
pe care îi controlezi.
DINCOLO DE
AZEROTH...
Stăpânește
energiile mistice
ale rasei blood elf
O NOUĂ
LUME
TE
AŞTEAPTĂ
Luptă până la nivelul 70,
și ți se va deschide o lume de
noi posibilități.
Dezlănțuie
puterea luminii
a noii rase
draenei
WORLD OF WARCRAFT
THE BURNING CRUSADE
DISPONIBIL ACUM
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
© 2006 Blizzard Entertainment, Inc. World of Warcraft este o marcă comercială înregistrată a Blizzard Entertainment, Inc. Toate celelalte mărci
comerciale sunt proprietatea respectivilor lor deținători.
Importator și distribuitor în România: Best Distribution SRL, membru al RTC Holding, info@bestdistribution.ro, tel. 021-408.30.00



FARCRY 2

Pentru unii dintre noi, faptul că nu putem lua cu noi în tren sau în autobuz jocurile preferate cu care ne delectăm acasă, poate fi un chin. De la o vreme încoace însă, telefonul mobil le vine „narcomanilor" din ce în ce mai des în ajutor, oferindu-le ocazia să se delectezepe platformele mobile cu cele mai noi titluri lansate pe PC. Sau, mă rog, variațiuni ale acestora, Far Cry 2 fiind numai unul dintre ele. Povestea, aşa cum era de aşteptat, este aceeaşi, iar dacă ați citit review-ul versiunii pentru PC ați aflat deja tot ce era de aflat despre ea. Misiunile sunt diverse, iar modul în care pot fi abordate depinde numai de jucător, existând opțiunea de a trece hoardele de inamici ca prin sită, eliminându-i în masă, sau de a alege calea furişatului, pentru a te strecura prin spatele inamicului. Pac-pac-ul este la ordinea zilei şi ocupă cea mai mare parte din timpul dedicat jocului, apăsarea pe trăgaciul armei fiind o nimica toată. Pe cei ascunşi în spatele unei mitraliere îi putem elimina foarte uşor cu ajutorul unui cocktail Molotov, iar puşca cu lunetă ne ajută să-i curățăm pe cei situați la distanță. Mânuirea acesteia este, însă, puțin mai dificilă, deoarece eşti nevoit să plimbi cursorul pe ecran pentru a nimeri apoi ținta, ceea ce înseamnă că un telefon dotat cu joystick este de recomandat. Dar asta nu înseamnă că manevra ar fi mult prea greu de executat pe alt tip de telefon. Din când în când, ne putem plimba chiar şi cu motocicleta, eliminând adversarii din mers, să schimbăm două vorbe cu băştinaşii şi să ne aprovizionăm, iar pentru că jocul a fost creat de aceiaşi oameni care ne-au dat Brothers in Arms (pentru mobile), putem folosi diverse obstacole pentru a ne apăra de focul inamic. Seamănă surprinzător de mult cu BiA din punct de vedere al gameplay-ului şi poate tocmai de aceea ne-a plăcut la fel de mult.







Singurul lucru deranjant îl reprezintă timpul necesar încărcării unei misiuni, exasperant de lung în cazul unor categorii de telefoane. În rest, pac-pac-ul cu care ne delectează de-a lungul călătoriilor este suficient de antrenant pentru a „scurta" simțitor distanțele, încingând pe alocuri atmosfera cu ajutorului unui foarte util aruncător de flăcări.

■ KiMO


SPACE SIEGE™
FUZIONEAZĂ ARMA CU LUPTĂTORUL.
• SALVEAZĂ SUPRAVIEŢUITORII OMENIRII DE ARMATA EXTRATERESTRĂ CE ÎI AMENINŢĂ CU EXTINCŢIA!
• FOLOSEŞTE UPGRADE-URILE CIBERNETICE ŞI ARMELE, INCLUZÂND HR-V, PARTENERUL TĂU ROBOTIC LETAL.
• DU BĂTĂLIILE ONLINE ÎN MISIUNI COOPERATIVE CU PÂNĂ LA 4 JUCĂTORI.
Importat şi distribuit în România de
S.C. TNT Games Internaţional S.R.L.
Str. Plugarilor 10-14, sector 4, Bucureşti
Tel: 031-805.48.41, Fax: 021-330.17.19
www.tntgames.ro / info@tntgames.ro
UN RPG CREAT DE RENUMITUL GAME DESIGNER CHRIS TAYLOR DE LA GAS POWERED GAMES®
DISPONIBIL ACUM!
12+
www.pegi.info
PC DVD ROM
ask about games .com
GAS powered GAMES
THE WAY NVIDIA. IT'S MEANT TO BE PLAYED
© 2008 Gas Powered Games Corp. Toate drepturile rezervate. Gas Powered Games şi Space Siege sunt mărci exclusive ale Gas Powered Games Corp. NVIDIA, logo-ul NVIDIA Logo, GeForce şi logo-ul "The Way It's Meant to be Played" sunt mărci înregistrate ale NVIDIA Corporation în SUA şi alte ţări. SEGA şi logo-ul SEGA sunt mărci înregistrate ale SEGA Corporation. Toate drepturile rezervate. Toate celelalte trademark-uri sunt proprietatea respectivelor companii deţinătoare.
SEGA®
www.sega-europe.com



Nokia 7100 Supernova

Dacă încă nu v-ați hotărât ce să scrieți pe lista către Moșu', atunci notați rapid numele acestui telefon. E un model foarte nou, cu un design mai deosebit și prin umbra de culoare de pe el se poate ghici cu ușurință personalitatea celui care îl folosește. Nokia 7100 Supernova este un telefon „standard" ce oferă foarte multe facilități. El include o cameră foto de doar 1,3 megapixeli, conectare GSM dual band, un display generos și un acumulator destul de mic ca putere, dar care se simte la cântar.

Specificații

- Rețele: GSM 900 / GSM 1800
- Dimensiuni: 98 x 49 x 15 mm
- Greutate: 104 grame
- Ecran: TFT– 65 mii culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 1,3 MP 1280 x 1024 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, WMA
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 860 mAh
- Stand-by: până la 306 ore
- Talk time: maximum 3 ore 30 min

Ofertant: Eta-2U Computer, **Preț:** 635 Lei

Philips goLITE BLU



Din ce în ce mai multe persoane suferă de disconfort în momentul în care se schimbă anotimpurile sau apar modificări bruște ale vremii. În acest sens, cei de la Philips au realizat un ceas minune care are posibilitatea de a genera o lumină ambientală cu rolul de a ne conferi o senzație mai reconfortantă și de a ne bine-dispune. Nu știu cât de bine va funcționa pe „pielea" românilor, însă cu siguranță va avea un impact deosebit asupra portofelului.

AirLive WL-2000Cam

Îmbunătățirile tehnologice din domeniul camerelor IP au făcut ca acestea să devină atât de comune și de ușor de utilizat încât aproape oricine își poate crea fără probleme un sistem de supraveghere sau monitorizare a unor obiective de interes personal. Un exemplu interesant este modelul WL-2000Cam al celor de la AirLive. Este o cameră mică și compactă, ușor de instalat și, cel mai important… ușor de configurat. După cum era de așteptat, administrarea camerei se face printr-o interfață web, unde cele câteva setări ale camerei sunt împărțite în două categorii: „basic" și „advanced". În ciuda reducerii numărului de opțiuni disponibile, calitatea imaginii transmise este deosebită. Ba mai mult, atunci când intensitatea luminii se schimbă, camera va activa automat cele șase leduri pentru a lumina mai bine zona vizată. AirLive WL-2000Cam poate avea multe întrebuințări și poate fi utilizată în foarte multe scenarii. În funcție de job-ul pe care îl are, anumite setări pot fi activate sau dezactivate. Dacă o utilizăm în regim de pază, atunci în meniul camerei apare o funcție ce ne permite să delimităm până la trei zone. Dacă se detectează o schimbare, se declanșează automat alarma, iar imaginile pot fi transmise fie pe o adresă de e-mail, fie într-un cont FTP. Camera se conectează la rețea printr-un port Ethernet sau, grație unui modul wireless inclus, poate fi accesată și printr-o conexiune fără fir. Pentru că veni vorba de accesare, AirLive WL-2000Cam poate transmite imagini în același timp unui client conectat prin interfața web, cât și unuia care folosește ca mijloc de navigare un telefon mobil. Există diferențe în ceea ce privește numărul de fps-uri, însă e normal să apară și impedimente. În mod normal, se transmit imagini la o rezoluție maximă de 640 x 480 cu o rată de 30 de fps-uri. Transmiterea imaginilor se poate face în format MJPEG sau MPEG4.

Peste tot se vorbește de interfon și de rolul acestuia, iar cu acest gen de cameră se poate realiza și o comunicare prin sunet. Alături de imagini pot fi transmise și sunete înspre și dinspre cel care se află în spatele „ochiului" de sticlă.



ATI NO.1 MANUFACTURER

The Power of X2

The NEW SAPPHIRE HD4850 X2 Graphics Accelerator.



2 GB GDDR3 · HDMI · 7.1 channel SOUND · ATI CROSSFIRE X TECHNOLOGY · ATI RADEON PREMIUM GRAPHICS · SAPPHIRE

HD GAMING - HD VIDEO - DUAL VPU POWER

Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare



HTC Touch Viva

După succesul răsunător avut cu modelul Diamond, HTC ne promite o variantă asemănătoare ca performanțe, însă cu un design mult mai slim. Practic, Touch Viva este construit în jurul unui ecran TFT touchscreen, de unde rezultă și dimensiunile sale foarte reduse. Avantajele terminalelor ce utilizează ca sistem de operare Windows Mobile 6,1 Professional sunt practic nelimitate, deoarece există nenumărate aplicații ce pot fi instalate pe această platformă. Dacă mai adăugăm și faptul că suportul hardware al acestui model HTC este și el foarte bogat, automat putem spune că avem un produs promițător. Pe de altă parte, dimensiunile foarte reduse ale unor terminale de acest gen pot crea un anumit disconfort în utilizare. De exemplu, editarea de mesaje sau navigarea pe internet în primă fază ar putea să vă descurajeze, mai ales dacă nu ați mai folosit până acum o astfel de „jucărie". Eu cred că totuși e vorba de obișnuință, iar în timp vă veți da seama de utilitatea unui astfel de telefon.

Specificații

- Rețele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 104,5 x 59 x 16 mm
- Greutate: 110 grame
- Ecran: TFT touchscreen – 65.000 culori, 240 x 320 pixeli
- Cameră foto: 2 MP, 1600 x 1200 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC,
- Transfer Date: GPRS, EDGE, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port Infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: NU
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1100 mAh
- Stand-by: până la 270 ore
- Talk time: maximum 8 ore



Belkin Wireless USB Hub



Din categoria: dacă se poate, de ce nu?, cei de la Belkin au creat un device numai bun de „devorat" de către posesorii de laptopuri care doresc să-și mențină libertatea de mișcare. Dacă în interiorul unei instituții e ceva mai dificil de implementat o astfel de soluție, în propriul nostru cămin este floare la ureche. Cu Belkin Wireless USB Hub se poate accesa fără fir un hub USB în care puteți avea conectate până la patru device-uri (o imprimantă, o cameră foto, un stick USB, un scaner). Dacă pentru internet folosiți modulul wireless încorporat, pentru a accesa device-urile conectate în acest hub USB producătorii au pregătit un stick dedicat. Raza de acoperire din păcate nu este foarte mare, reușind cu greu să atingem valorile menționate de producător în specificații. Deși pare o soluție destul de „piperată", ea este foarte comodă atunci când vă utilizați laptopul în mai multe locații. Nu mai e nevoie ca de fiecare dată când plecați sau veniți acasă să repetați procedura de conectare/deconectare a tuturor device-urilor pe care nu le puteți lua cu voi. O simplă conectare a stick-ului USB la notebook și accesul e garantat.

Ofertant: Partenerii Belkin,, **Preț:** 650 Lei

ASUS U6V-B1-Bamboo

Nu trebuie să vă gândiți la niciun fel de club de fițe, dar să știți că are legătură cu asta... mă rog... cu fițele. De la Asus am mai avut produse ieșite într-un fel sau altul din comun, iar cu acest model de laptop vor fi din nou pe buzele multor entuziaști. Seria U6 e cunoscută publicului larg ca fiind reprezentată de modele de notebook compacte, foarte ușoare și extrem de atrăgătoare.

De această dată, produs în număr limitat, noul model B1-Bamboo este impresionant prin designul său... nonconformist sau ... neobișnuit. Dacă până acum am avut tot felul de modele „îmbrăcate" în materiale mai mult sau mai puțin plăcute la atingere, de această dată Asus U6B –B1 are ca protecție un strat foarte subțiere din bambus. Impresionant și foarte practic. Foarte atractiv ca aspect și foarte rezistent la... zgârieturi. În ceea ce privește configurația, avem doar cuvinte de laudă, deoarece în centrul atenției este un procesor Intel Core 2 Duo T9400 ce rulează la 2,53 GHz, un hard disk de 320 GB și Vista Business preinstalat. Ecranul este de doar 12,1 inchi însă se potrivește de minune în peisaj.

Ca să-i impresionați și mai mult pe cei din jur, ASUS U6V-B1-Bamboo este livrat și cu o gentuță de transport realizată dintr-un material ce imită pielea întoarsă, asortată coloristic cu acest notebook. Eh? Impresia contează.





Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preț:** 7410 Lei


Hercules
Dezlănţuie DJ-ul din tine!
dj console Rmx
- mixer de metal dual-deck pentru calculator
- controler audio special integrat
- layout profesional pentru DJ
- VirtualDJ 5 DJ Console Edition inclus
DJ CONSOLE MK2
- mixer dual-deck pentru calculator
- controler audio integrat
- suport MP3, CD-audio, WMA, WAV, AIFF
- VirtualDJ 3 DJ Console Edition inclus
DJ CONTROL MP3
- mixer dual-deck portabil
- capac de protecţie şi curea de voiaj
- greutate redusă şi controale de precizie
- VirtualDJ 3 DJ Console Edition inclus
MOBILE DJ MP3
- mixer dual-deck portabil
- 2 ecrane LCD încorporate
- colecţie de efecte de sunet speciale
- tehnologie wireless - nu necesită cabluri
Importator unic: Ubisoft SRL
Bd. Expozitiei,NR. 2,Sector 1,Bucuresti Tel: 021-569.06.00

Motorola Aura

Asta se întâmplă când laşi designerii să zburde liniştiţi pe câmp. Apar cu tot felul de idei năstruşnice menite să şocheze. Interesant e că şi cei de la Motorola ţin cu tot dinadinsul să fie pe buzele şi în… buzunarele cât mai multor utilizatori. Noul model Aura, „rotunjit" din toate punctele de vedere, este livrat într-o carcasă metalică ce imită o textură foarte interesantă menită să atragă foarte uşor atenţia. Foarte interesant este şi sistemul de deschidere al telefonului. Prin rotirea unei clapete în jurul ecranului sunt scoase la lumină tastele, evident… metalizate. Este de admirat curajul cu care producătorii au inclus o cantitate de memorie internă de 2 GB, tăind de pe listă posibilitatea de a utiliza în acest telefon orice model de card de memorie.



Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 97 x 48 x 19 mm
- Ecran: TFT 16 mil. culori, Diametru: 480 pixeli
- Cameră foto: 2 MP, 1600 x 1200 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, WAV, AAC+
- Player video: MPEG-4 / 3GP
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE
- Mesagerie: SMS, MMS, EMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: Nu
- FM Radio Inclus: Nu
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 810 mAh
- Stand-by: până la 410 ore
- Talk time: maximum 7 ore

Icon7 Twister 1000

Cei care călătoresc mult au în bagaj, alături de laptop, şi o grămadă de alte accesorii printre care cel mai des întâlnit e şi mouse-ul. Oricât de bun ar fi touchpad-ul de pe notebook, tot cu mouse-ul simţi că ai mai mult control. În timp, au apărut tot soiul de mouse-uri cu dimensiuni tot mai reduse şi cu forme tot mai trăsnite.
Pe de altă parte, un mouse de mici dimensiuni pe care să îl „plimbi" doar cu vârful degetelor este un impediment. Astfel că se pot găsi, pentru utilizatorii de notebook-uri, mouse-uri cu dimensiuni mai măricele, însă cu mai multă tehnologie în interior.
Uşoara asemănare de concept între modelul Arc al celor de la Microsoft şi modelul Twister 1000 realizat de Icon7 dă senzaţia că se conturează un nou trend.
De această dată, găselniţa este următoarea: pentru a ocupa un spaţiu cât mai redus, acest mouse, în loc să fie pliat, se răsuceşte. În momentul în care nu este utilizat, acesta are dimensiunea unui pachet de cărţi, iar atunci când vreţi să lucraţi, se răsuceşte şi astfel este cuprins mult mai confortabil în palmă.
După cum era şi firesc, Icon7 Twister 1000 foloseşte tehnologia laser pentru „citirea" mişcărilor utilizatorului, iar pentru a prelungi durata de viaţă a acumulatorilor din interior tehnologia EnergyMAX înglobată prelungeşte durata de funcţionare până la şase luni.

Din cauză că este un model fără fir, trebuie să existe şi un receptor cu care să se poată conecta la notebook. Pentru că doar cei de la Logitech au cel mai mic receptor de acest gen (nano) şi nu necesită scoaterea lui de fiecare dată din portul USB, ceilalţi sunt nevoiţi să folosească receptoare de dimensiuni standard.
Pentru a vă scăpa de câteva bătăi de cap, cei de la Icon7 au inclus un mic spaţiu în interiorul acestui mouse în care poate fi stocat cu uşurinţă acest senzor în momentul în care nu îl mai folosiţi.



Ofertant: Mikro Atlas, **Preţ:** 125 Lei

Eco Drop Shower



După mintea unora, nu mai ai voie să stai prea mult timp nici măcar în propria ta cabină de duş.
Un italian a inventat un suport ce se montează pe baza cădiţei de duş. După un anumit timp, aceasta începe să ia forma unor valuri, semn că e momentul să părăseşti cabina.
Aşadar, s-a terminat cu lălăitul şi cântatul fals sub duş.
Scurt şi la obiect. Acest dispozitiv a apărut în cadrul unei expoziţii „ECO" în care au fost prezentate fel şi fel de soluţii care să ne ajute să devenim mai economi şi să nu mai risipim inutil resursele naturii.



Get Mobile...de iarnă

Perioada sărbătorilor... oh yeah, perioada cea mai interesantă şi mai aşteptată din an. În afară de nebunia care îi cuprinde pe toţi de aleargă în toate direcţiile să cumpere tot ce le iese în cale, aceste câteva săptămâni sunt chiar superbe. Fiecare percepe semnificaţia acestor sărbători în felul lui, însă cred că cei mai mulţi sunt cu gândul la cadourile pe care trebuie să le facă sau la cele pe care le vor primi. Ca să intru în mijlocul evenimentelor, m-am gândit şi de-a lungul şi de-a latul cum să fac să te ajut să cumperi„the right thing". După multe deliberări, mi-a venit ideea: terminale mobile. Telefoanele au devenit ceva obişnuit la români, toată lumea are şi toţi le folosesc, însă pentru a ieşi în evidenţă şi a face furori printre amici îţi trebuie ceva cu adevărat şmecher.

În varianta rezumat la rezumat, ies la interval cu nişte sugestii după care te poţi orienta atunci când mergi la cumpărături sau când îţi completezi lista interminabilă pe care o vei trimite Moşului.

Mai nou, telefoanele mobile au devenit adevărate mini PC-uri portabile. Toate dispun de un procesor cu frecvenţe de sute de megaherţi, de sisteme de operare complexe, de mii de funcţii şi aplicaţii pe care unii nu le vor folosi în viaţa lor.

Noile telefoane nu mai au butoane, numărul lor fiind redus drastic. Toată şmecheria este în ecranele TFT sensibile la atingere cu rezoluţii din ce în ce mai mari, capabile să redea miliarde de culori. Opţiunea de cameră foto a devenit o banalitate, motiv pentru care au fost incluse noi funcţii pentru a prinde posturi de radio FM, a reda clipuri video, a permite editarea de documente şi fotografii şi, de ce nu, navigarea pe internet cu rate de transferi din ce în ce mai mari. Eşti în locaţii străine? Nimic mai simplu: cauţi prin meniurile telefonului, activezi GPS-ul şi în câteva minute vei şti cu siguranţă pe ce lume te afli. Aşadar să începem spectacolul. Cel mai cel în ceea ce priveşte specificaţiile tehnice şi dotarea standard este...

■ **BogdanS**

Samsung i900 Omnia

Sprijinit de o platformă foarte puternică, acest terminal mobil impresionează la orice pas. Indiferent ce doreşti să faci, acest telefon ştie să facă.

1



SPECIFICAŢII:
Dimensiuni: 112 x 57 x 13 mm
Greutate: 122 grame
Rezoluţie ecran: 240 x 400
Accelerometru: DA
Memorie internă: 8/16 GB
Cameră foto: 5 MP (2592 x 1944)
Modul Wi-Fi / GPS: DA / DA
Acumulator: Li-Ion 1440 mAh
Stand-by: până la 500 ore
Talk time: maximum 6 ore

Nokia 5800 XpressMusic

Propunerea celor de la Nokia este la fel de spectaculoasă, însă cu o tendinţe mai puternice spre sunet, mergându-se până la includerea unui sistem de boxe stereo.

2



SPECIFICAŢII:
Dimensiuni: 111 x 52 x 16 mm
Greutate: 109 grame
Rezoluţie ecran: 360 x 640
Accelerometru: DA
Memorie internă: 128 MB + card microSD 8GB
Cameră foto: 3,15 MP (2048 x 1536)
Modul Wi-Fi / GPS: DA / DA
Acumulator: Li-Ion 1320 mAh
Stand-by: până la 406 ore
Talk time: maximum 9 ore

HTC Touch HD

3

Touch HD este cel mai tare din parcare la capitolul display. Are ecranul cu rezoluţia cea mai mare, iar vizionarea pozelor sau a filmuleţelor cu clientul propriu de YouTube este o adevărată plăcere.



SPECIFICAŢII:
Dimensiuni: 115 x 63 x 12 mm
Greutate: 146 grame
Rezoluţie ecran: 480 x 800
Accelerometru: DA
Memorie internă: 800 MB
Cameră foto: 5 MP (2592 x 1944)
Modul Wi-Fi / GPS: DA / DA
Acumulator: Li-Ion 1350 mAh
Stand-by: până la 450 ore
Talk time: maximum 7 ore

BlackBerry Storm 9500

4

Dacă în trecut sub acest brand erau produse telefoane destinate segmentului de business, iată că situaţia se mai schimbă şi acum ni se pune la dispoziţie un produs foarte atrăgător ce include o sumedenie de aplicaţii multimedia.



SPECIFICAŢII:
Dimensiune: 113 x 62 x 14 mm
Greutate: 155 grame
Rezoluţie ecran: 360 x 480
Accelerometru: NU
Memorie internă: 1152 MB
Cameră foto: 3,15 MP (2048 x 1536)
Modul Wi-Fi / GPS: NU/ DA
Acumulator: Li-Ion 1400 mAh
Stand-by: până la 360 ore
Talk time: maximum 6 ore

Apple iPhone 3G

În acest caz, cuvintele sunt de prisos. Este râvnit de foarte multă lume, însă, din păcate, prețul său este menținut la un nivel cam prea ridicat.

5



SPECIFICAȚII:
Dimensiuni: 116 x 62 x 12 mm
Greutate: 133 grame
Rezoluție ecran: 320 x 480
Accelerometru: DA
Memorie internă: 8 / 16 GB
Cameră foto: 2 MP (1600 x 1200)
Modul Wi-Fi / GPS: DA / DA
Acumulator: Li-Ion
Stand-by: până la 300 ore
Talk time: maximum 10 ore

Sony Ericsson W705

6

Cei de la Sony Ericsson încă nu vor să renunțe complet la butoane și se pare că sunt singurii care nu au adoptat tehnologia touchscreen. Totuși, pe partea audio încă oferă un sunet demențial.



SPECIFICAȚII:
Dimensiuni: 95 x 48 x 14 mm
Greutate: 98 grame
Rezoluție ecran: 240 x 320
Accelerometru: DA
Memorie internă: 128 MB + card M2 4GB
Cameră foto: 3,15 MP (2048 x 1536)
Modul Wi-Fi / GPS: DA / NU
Acumulator: Standard Li-Ion
Stand-by: până la 400 ore
Talk time: maximum 10 ore

LG KF900 Prada

7

Atașarea unei întregi tastaturi de tip QWERTY nu poate decât să-i încânte pe cei care preferă să comunice mai mult prin text. Pe de altă parte, cred că cei care vor să ruleze anumite jocuri pe acest telefon se vor bucura din plin de acest avantaj.



SPECIFICAȚII:
Dimensiuni: 105 x 54 x 17mm
Greutate: -
Rezoluție ecran: 240 x 400
Accelerometru: DA
Memorie internă: -
Cameră foto: 5 MP (2592 x 1944)
Modul Wi-Fi / GPS: DA / NU
Acumulator: Li-Ion 950 mAh
Stand-by: -
Talk time: -

Asus P552w

8

Pasionații de calculatoare sunt mai familiarizați cu acest brand, însă succesul celor de la Asus se datorează și produselor din acest segment. O alegere foarte bună dacă doriți un telefon compact și „deștept".



SPECIFICAȚII:
Dimensiune: 102 x 61 x 15 mm
Greutate: 105 grame
Rezoluție ecran: 240 x 320
Accelerometru: NU
Memorie internă: 384 MB
Cameră foto: 2 MP (1600 x 1200)
Modul Wi-Fi / GPS: DA / DA
Acumulator: Li-Ion 1100 mAh
Stand-by: până la 300 ore
Talk time: maximum 5 ore

HP iPaq Data Messenger

Nici cei de la HP nu au foarte multe modele de telefoane în portofoliu, însă de curând au lansat acest model și prevăd că va avea mare succes printre cei care-și doresc un terminal profi.



9

SPECIFICAȚII:
Dimensiune: 114 x 57 x 17 mm
Greutate: 160 grame
Rezoluție ecran: 240 x 320
Accelerometru: NU
Memorie internă: 384 MB
Cameră foto: 3.15 MP (2048 x 1536)
Modul Wi-Fi / GPS: DA / DA
Acumulator: Li-Ion 1140 mAh
Stand-by: -
Talk time: -

Motorola A810

10

Cât de curând va fi disponibil și la noi acest model, iar din acel moment cu siguranță vor reapărea și fanii Motorola.
Lupta în această ligă este foarte acerbă, iar cei de la Motorola fac tot posibilul să rămână „in the game". Eu zic că acum au și mai multe șanse.



SPECIFICAȚII:
Dimensiune: 105 x 51 x 14 mm
Greutate: 100 grame
Rezoluție ecran: 240 x 320
Accelerometru: NU
Memorie internă: -
Cameră foto: 2 MP (1600 x 1200)
Modul Wi-Fi / GPS: NU / NU
Acumulator: Li-Ion 910 mAh
Stand-by: până la 150 ore
Talk time: maximum 4 ore

LG Super Multi Blue BD Rewriter

Şi mai multă adrenalină



În acest moment, cererea pentru suportul Blu-ray nu este foarte mare. Faptul că atât aparatele, cât şi mediile în sine au încă preţuri destul de ridicate mă face să mă gândesc la ce s-a întâmplat în urmă cu câţiva ani, când au apărut mediile DVD. Mulţi le doreau, însă eram mult prea „legaţi" de CD-uri. De ce? Pentru că le puteam scrie noi, oricând şi oriunde? Istoria se repetă şi există exact aceeaşi perioadă de freamăt şi de tatonare a pieţei. Clienţii aşteaptă să scadă preţurile, producătorii încearcă să-şi vândă echipamentele în care au investit foarte mult pentru cercetare şi dezvoltare. La un moment dat se va întâmpla „acea" ruptură şi preţurile efectiv vor cădea, totul este să avem puţintică răbdare.

Un prim pas îl fac cei de la LG. Aceştia lansat cea mai rapidă unitate optică Blu-ray capabilă să scrie pe un disc la o rată de 6x. Ca să vă faceţi o idee ce înseamnă acest lucru, gândiţi-vă cât vă ia scrieţi un disc Blu-ray de 25 GB cu o rată de scriere de 215,79 Mbits pe secundă.
Salvarea unei cantităţi aşa mari de informaţii ar putea consuma o grămadă de timp, însă acum situaţia devine mult mai fericită.

Această unitate optică poate citi de asemenea şi discuri în format HD DVD. Deşi această tehnologie nu mai este susţinută de nimeni, e bine totuşi că cei de la LG le-au întins o mână de ajutor şi celor care au apucat să achiziţioneze astfel de discuri.

În ciuda faptului că LG Super Multi Blue BD Rewriter este o unitate optică externă, ar fi fost interesant dacă s-ar fi implementat şi un conector HDMI de exemplu pe lângă cel USB existent. Vizionarea filmelor s-ar fi putut face şi mai simplu fără a mai fi nevoie de un PC. Dar e OK chiar şi aşa.

Ofertant: Partenerii LG România **Preţ:** 1900 Lei



Packard Bell - EasyNote ST85

Goana spre perfecţiune

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 899 Lei

Tehnologic vorbind, acest notebook se poate clasa pe un loc destul de bun. O configuraţie foarte reuşită şi echilibrată pe care mulţi pasionaţi de notebook-uri ar dori să o aibă. El porneşte din start cu un procesor Core 2 Duo P8600 ce rulează la frecvenţa de 2,4 GHz şi 3 GB de memorie DDR 2 ce rulează la 667 MHz. Până aici toate bune şi grozave. Următoarele avantaje sunt hard diskul de 320 GB SATA şi o unitate optică DVD +/– RW.
Dacă vă place să daţi în din când în când şi-n mintea copiilor, atunci vă mai puteţi arunca la o joacă mai hotărâtă deoarece partea de accelerare video este asigurată de un cip ATI Mobility Radon HD 3650 ce este susţinut îndeaproape de ai săi 512 MB RAM proprii şi dedicaţi.

Notebook-ul Packard Bell - EasyNote ST85 este livrat preinstalat cu Windows Vista Premium, iar pentru a pune şi cireaşa pe tort trebuie să menţionez că producătorii au inclus un monitor de 17 inchi şi… o mini telecomandă, ce se adăposteşte în carcasa notebook-ului, destul de utilă dacă doriţi să folosiţi laptopul şi pe post de centru multimedia.

Surpriza cea mai mare nu am lăsat-o întâmplător la final. Întreaga suprafaţă a notebook-ului, dar absolut toată (cu o mică excepţie pentru tastatură), este complet lucioasă… un aspect acrilic.
Vorba unui prieten, mare înţelept în devenire, „dă bine în poză". Tind să-i dau dreptate, însă după câteva săptămâni de utilizare constantă, colecţia de amprente, urme de degete, eventual (Doamne fereşte) zgârieturi nu va mai putea fi eliminată foarte uşor de pe suprafaţa lui, chiar dacă îl freci cu cârpuliţa specială livrată la achiziţionare. Asta e, distracţia costă.



Belkin OmniView E Eseries 4 Port KVM

4-in-1

Ofertant: Partenerii Belkin, **Preț:** 239 Lei

Fără un astfel de device, lucrul cu mai multe PC-uri în același timp ar fi cu siguranță mult mai costisitor și mai stresant. Doar gândul că trebuie să treci de fiecare dată de la o tastatură la alta, să te uiți în 2-3 monitoare în același timp poate fi cu adevărat stresant. KVM-urile și-au câștigat rapid un loc pe birourile noastre. Faptul că poți utiliza până la patru PC-uri în același timp cu un singur monitor și cu un singur kit de tastatură și mouse este ceva minunat.
Practic, singurul lucru care apare în plus în schemă pe birourile noastre este acest device. În varianta Belkin, el este foarte subțirel și nu ocupă foarte mult spațiu, adică este perfect adaptat pentru lucrul acasă sau la birou. Indiferent că e vorba de PC-uri sau notebook-uri, cu acest produs le puteți struni fără probleme, indiferent ce rezoluții sunt afișate pe desktop-urile acestora. Comutarea între „ecrane" se face prin apăsarea unuia din cele patru butoane, iar în funcție de numărul portului la care sunteți conectat respectivul buton este iluminat.



DreamGEAR Type 6 Wireless Controller

Carbon Style

Mai mult control sau mai mulți jucători? E o situație cu care mă confrunt... mai nou în timpul liber. Sub foarte multe brand-uri apar din ce în ce mai multe accesorii și device-uri pentru console. Multor dintre aceste accesorii le înțeleg rostul. Pentru restul însă... ceață.

Să luăm de exemplu acest controller. DreamGEAR Type 6 este dedicat consolei PS3. Ce-i drept, arată bine, funcționează OK și totuși... de ce să-l schimb pe cel „standard"? Evident, pentru că arată bine, folosește tehnologia SIXAXIS și funcționează cu baterii sau acumulatori, adică e fără fir. Dacă ar fi avut totuși și inserții din materiale care să ajute gamerul împătimit să nu îi transpire palmele și să nu-i alunece gamepad-ul printre degete ar fi punctat decisiv, așa însă… rămâne doar la varianta de controller extra pentru prieteni și jucători… nervoși. Apropo… este foarte rezistent la șocuri. Hmm, o fi oare de la desenul cu imitație de carbon?



Ofertant: extreme-computers.ro, **Preț:** 149,9 Lei

Icon7 Sentido

Laser, frate



Mă bucur nespus de mult că mai sunt companii care încă mai dezvoltă funcții inovatoare chiar și atunci când vine vorba de un mouse și o tastatură. Kit-ul Sentido al celor de la Icon7 se remarcă în primul rând prin design și „simplitatea" elegantă. Fiind o soluție complet wireless, se oferă un grad mult mai ridicat de confort și libertate de mișcare. Dacă până nu demult astfel de soluții erau „destinate" doar celor care utilizau PC-ul pentru a naviga pe internet sau pentru lucrul cu aplicații office, acum situația e ușor schimbată și putem adăuga în portofoliu și zona de multimedia și gaming.

Lucrurile noi și interesante nu se opresc aici. De exemplu, tastatura dispune pe una din marginile sale de o zonă sensibilă la atingere asemănătoare touchpad-urilor de la laptopuri. Prin trecerea cu degetele peste această zonă pot fi activate câteva funcții ce au legătură directă cu un player multimedia sau cu volumul audio din boxe sau căști. Problema cea mai mare în cazul kit-urilor mouse + tastatură fără fir este consumul mare de energie. Dacă în trecut trebuiau schimbate bateriile odată la câteva zile, acum, mulțumită unei tehnologii proprietare „EnergyMAX" durata de viață a bateriilor din mouse și tastatură crește la maximum 6, respectiv 12 luni.

Mouse-ul nu este nici el de ignorat. Datorită senzorului laser inclus, se pot efectua mișcări foarte precise chiar și atunci când vă jucați. Pentru a evita unele accidente, în anumite zone au fost inserate materiale anti-alunecare.

Ofertant: Mikro Atlas, **Preț:** 195 Lei

AirLive WL-5470AP

New features…



De fapt, acest produs nu oferă funcţii noi, ci pune la dispoziţia utilizatorilor un număr mult mai mare de funcţii decât majoritatea device-urilor wireless din zona home/office. Pe scurt, el poate juca cam toate rolurile de care un utilizator ar putea avea nevoie, adică device-ul bun la toate. AirLive WL-5470AP dispune de îmbunătăţiri deosebite atât pe partea hardware, cât şi software. La capitolul hardware se remarcă în primul rând amplificatorul de semnal inclus. Dacă un router obişnuit oferă o putere de emisie standard de maximum 18 dBm, în acest caz se pot atinge valori de peste 25 dBm.

Din motive lesne de înţeles, există în acest sens şi câteva prevederi UE care impun ca aceste valori maximale de emisie să fie folosite doar în cazuri excepţionale şi doar când situaţia o cere. Revenind la zona software, situaţia devine şi mai complexă.

Cu alte cuvinte, avem posibilitatea de a utiliza acest device în orice scenariu. De exemplu, el poate fi inclus în schemă ca AP, bridge, client, repeater, router, gateway plus multe altele.

AirLive WL-5470AP include şi 5 porturi LAN numai bune pentru a vă pune rapid bazele unei reţele cu fir şi pentru a facilita conectarea clienţilor wireless la PC-uri sau alte device-uri ce nu dispun de module wireless. Deoarece există foarte multe opţiuni şi setări, AirLive WL-5470AP dispune de o interfaţă web în care toate acestea pot fi configurate şi ajustate în funcţie de necesităţile propriei noastre reţele. Din cauză că interferenţele cu alte reţele wireless pot altera calitatea semnalului şi a ratelor de transfer, prin aceeaşi interfaţă web se poate comanda un survey pentru a vă spune cu exactitate ce alte reţele wireless există în zonă şi pe ce canale operează acestea. În funcţie de aceste rezultate, vă puteţi „acorda" emiţătorul mult mai simplu pe un canal liber sau mai puţin aglomerat. Zona de securitate este şi ea la mare preţ, deoarece funcţiilor clasice de protecţie ca WEP, WPA sau Radius li se adaugă noi funcţii şi metode de protecţie utilizate cu precădere de către echipamente din segmentul enterprise.

Ofertant: Eta-2U Computer, **Preţ:** 144 Lei

LG DVS400H

Respect the classics

În plină migraţie către imaginile „viitorului", unde se vorbeşte numai rezoluţii ameţitoare, rate de contrast şi multe alte cuvinte înţelese doar de specialişti, mai există şi persoane care apreciază şi valorile tehnologiei actuale. Deşi vor zice unii că e depăşită, încă mai sunt încă poveşti ce merită ascultate şi trăite. DVD playerele stand alone sunt încă aparate căutate şi utilizate în masă. Dacă din punct de vedere tehnologic acestea au atins un prag destul de ridicat, încă se mai găsesc elemente cu care se mai poate jongla. Playerul DVD LG DVS400H mizează foarte mult pe design. În primă fază, are un aspect simplist, dar foarte elegant. Negrul foarte lucios ce cuprinde întreaga „cutiuţă" îi conferă un aspect mai deosebit şi mai mult decât atât se asortează foarte bine cu un ecran LCD sau plasmă de ultimă generaţie.

Pentru varietate, LG DVS400H poate reda şi materiale audio-video codate în formate DivX, XviD şi MP3. De asemenea, se pot vizualiza şi fotografii în format JPEG.

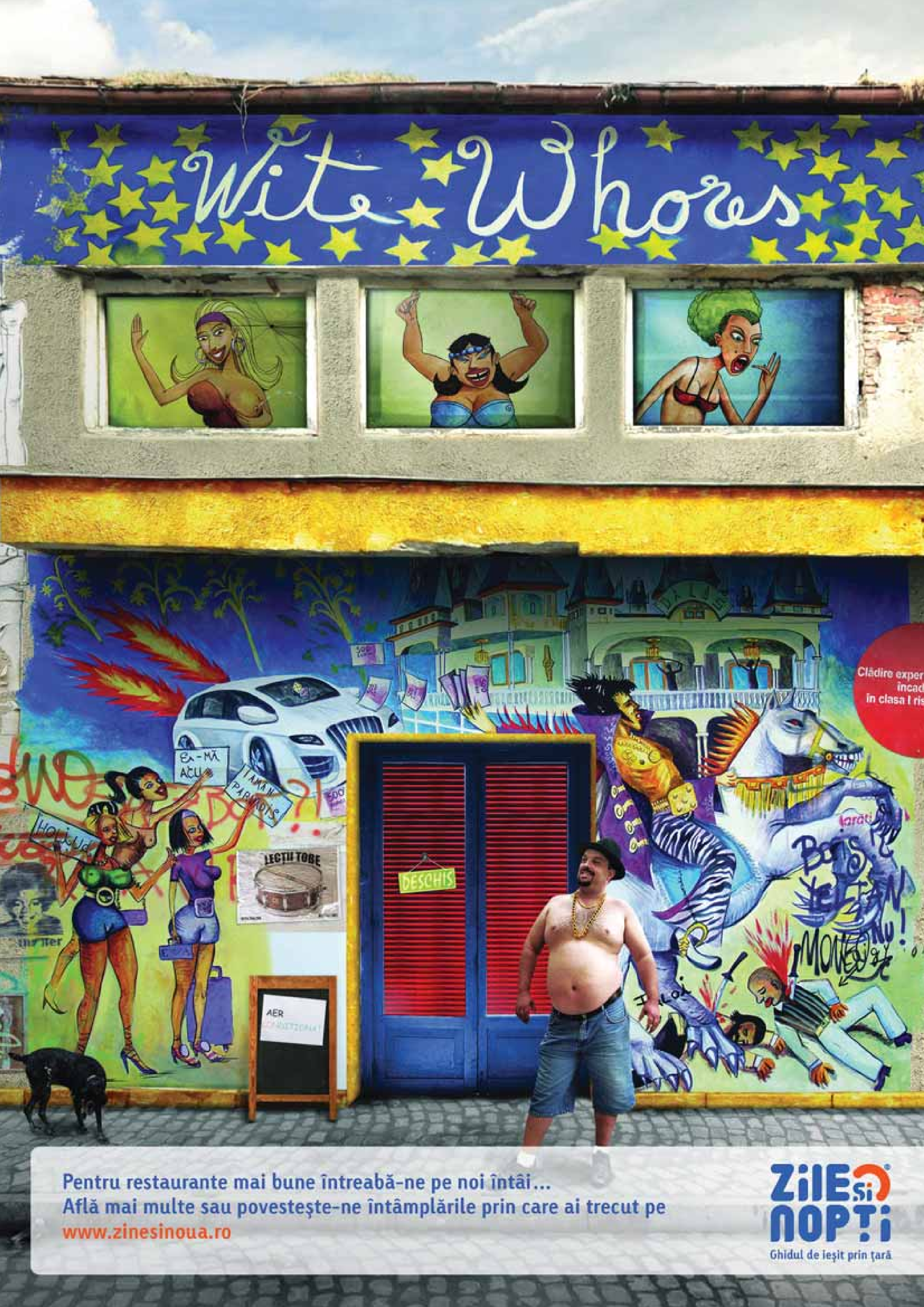
Deşi nu se distinge, în zona colţului din dreapta există o mică fantă ce „ascunde" un conector USB în care pot fi conectate diverse device-uri ce pot stoca astfel de materiale multimedia.

Deşi nu mă aşteptam, odată ce porneşti rularea unui clip de pe un stick USB sau disc (CD sau DVD), se porneşte automat şi funcţia de subtitrare care poate reda fără probleme chiar şi diacriticele româneşti.

În ciuda faptului că nimeni nu prea bagă de seamă avantajele funcţiei progressive scan, e bine să ştiţi totuşi că aceasta nu este un lucru rău, ba chiar dimpotrivă, şi din fericire putem aminti de ea în cazul acestui DVD player. Pentru a ţine pasul cu evoluţia televizoarelor plate ale momentului, conectica este foarte bine pusă la punct. Începând de la conectorul SCART, le avem la dispoziţie şi pe cel component, cel compozit şi chiar HDMI. Telecomanda, în ciuda dimensiunilor sale mai reduse, este simplu de utilizat, butoanele cu funcţiile principale fiind la îndemână.



Ofertant: Partenerii LG, **Preţ:** 399 Lei


Wite Whores
Ea-mă aci
Iaman paradis
Lecții tobe
DESCHIS
AER
Clădire exper
incad
în clasa I ris
Pentru restaurante mai bune întreabă-ne pe noi întâi...
Află mai multe sau povestește-ne întâmplările prin care ai trecut pe
www.zinesinoua.ro
Zile și nopți
Ghidul de ieșit prin țară

Hercules XPS 2.1 12

Simplu şi eficient



În cea mai recentă colecţie de produse lansate de Hercule şi-a făcut apariţia pe podiumul de prezentare şi acest sistem audio 2.1. Cei sceptici vor avea imediat de comentat pe seama lui, mai ales că nici dimensiunile sale nu sunt dintre cele mai mari, însă povestea din interiorul cutiuţelor de lemn, închise la culoare, este chiar frumoasă. Puterea maximă generată de difuzoarele din interior este de doar 12 waţi RMS, mai mult decât suficienţi pentru a oferi audiţie clară şi plăcută la nivel de… birou. Sateliţii sunt complet ecranaţi pentru a nu crea probleme în cazul în care sunt poziţionaţi mai aproape de un monitor sau de alte obiecte sensibile la câmpuri magnetice. Pentru a controla volumul, Hercules XPS 2.1 12 dispune de o telecomandă pe fir care poate fi folosită şi pe post de intrare audio.
În cazul în care doriţi să ascultaţi melodii dintr-un MP3 player sau din altă sursă portabilă, nu mai este nevoie să deconectaţi intrarea audio principală a boxelor de la calculator. Conectaţi playerul direct la conectorul inclus în telecomandă şi gata. Simplu şi eficient.

Ofertant: Ubi Soft România, **Preţ:** 65 Lei

Convertor Serial la Ethernet

Eficienţi de la distanţă



Configurarea sau depistarea unor defecţiunile ale unor echipamente pe care le utilizăm fie acasă fie la birou poate crea mici bătăi de cap dacă nu există cunoştinţe cu privire la managementul lor.
Pentru astfel de cazuri, şi nu numai, se poate utiliza un astfel de convertor prin care un tehnician poate avea acces, indiferent unde s-ar afla, la echipamentele suspecte. De obicei, porturile seriale se găsesc la echipamentele semi-profesionale şi profesionale (routere, soluţii VoIP, ecrane de mari dimensiuni etc.) unde există meniuri de configurare deosebit de detaliate.



Practic, cu ajutorul acestui device, din orice locaţie pot fi accesate şi administrate până la 4 dispozitive ce dispun de port serial. Configurarea parametrilor portului Ethernet se face printr-o interfaţă web, pentru ca apoi clienţii autentificaţi să poată folosi mai departe protocoale ca ARP, IP, ICMP, UDP, TCP, HTTP, DHCP, PPPoE, FTP, PPPoM, SNMP.

Păcat că nu au fost incluse porturi seriale şi în cazul maşinilor de spălat sau al frigiderelor. Sau…

Ofertant: Seektron, Preţ 880 Lei

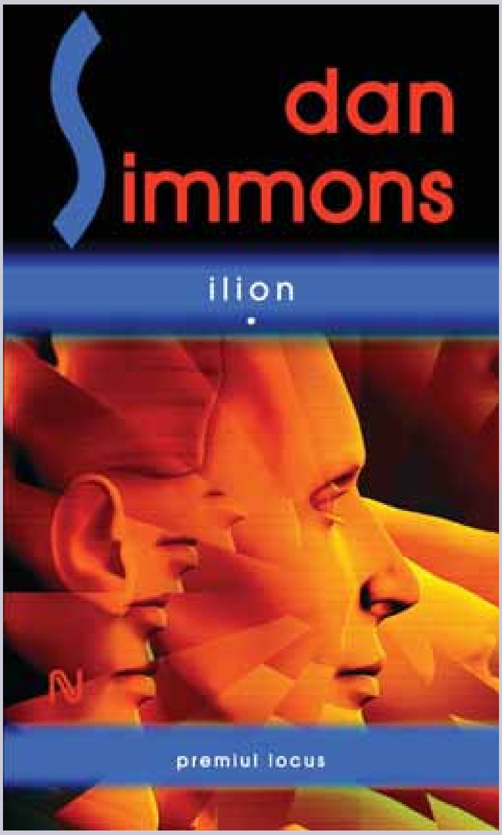
■ **BogdanS**

Titlu: Ilion

Autor: Dan Simmons

Colecție: Nautilus

Traducător: Mihai - Dan Pavelescu



Dan Simmons s-a născut în 1948 în statul american Illinois şi a crescut în Vestul Mijlociu. În 1970 a terminat Colegiul Wabash şi a fost recompensat cu Premiul Phi Beta Kappa pentru excelenţă în ficţiune, jurnalism şi artă. A urmat Washington University din St. Louis, după care a lucrat optsprezece ani în învăţământul primar. Prima povestire i-a fost publicată în 1982, iar primul roman în 1985. Din 1987 este scriitor liber profesionist.

Dan Simmons a devenit faimos în 1989, când a câştigat Premiile Hugo şi Locus cu romanul Hyperion, a cărui structură este inspirată din Decameronul şi Povestiri din Canterbury. Simmons a abordat de-a lungul carierei sale literare diverse genuri, combinându-le uneori în cadrul aceluiaşi volum: science-fiction, horror, fantasy şi roman poliţist.
Dintre lucrările sale amintim: Song of Kali (Premiul World Fantasy, 1986), Carrion Confort (Premiile Bram Stoker, Locus şi British Fantasy în 1990), Hyperion (Premiile Hugo şi Locus în 1990, Ignotus, Spania, 1991 şi Seiun, Japonia, 1995), Entropy's Bed at Midnight (Premiul Locus, 1991), The Fall of Hyperion (Premiile Locus şi SF Chronicle în 1991, British SF, 1992 şi Seiun, Japonia, 1996), Prayers to Broken Stones (Premiul Bram Stoker, 1992), Summer of Night (Premiul Locus, 1992), Children of the Night (Premiul Locus, 1993), „This Year's Class Picture" (Premiile World Fantasy, Bram Stoker şi Sturgeon în 1993, Seiun, Japonia, 1999), „Death in Bangkok" (Premiile Bram Stoker şi Locus, 1994), Fires of Eden (Premiul Locus, 1995), „The Great Lover" (Premiul Imaginaire, Franța, 1996), The Rise of Endymion (Premiile Locus şi SF Chronicle în 1998), „Orphans of the Helix" (Premiul Locus, 2000), A Winter Haunting (Premiul International Horror Guild, 2003), Ilion (Premiul Locus, 2004).

ILION – PRIMUL VOLUM DINTR-UN DIPTIC DIN CARE MAI FACE PARTE ROMANUL OLYMPOS.

Imaginaţi-vă că zeii Olimpului trăiesc pe Marte şi că se deplasează în spaţiu şi timp prin teleportare cuantică. Cea mai mare plăcere a lor este să privească războiul troian. Şi pentru a-i da mai multă savoare, ei trimit erudiţi de pe Terra să modifice cursul evenimentelor după bunul lor plac, păstrând totuşi ca punct de referinţă povestea lui Homer.

Bătălii grandioase, intrigi politice şi amoroase, dialoguri savuroase, o frescă pasionantă în care se întrepătrund cu o mare artă elemente de space opera şi mitologie.

INDIANA JONES AND THE KINGDOM OF THE CRYSTAL SKULL



Remake-urile sunt la modă. La fel şi filmele cu super-eroi. În invazia de ramboi, terminatori, oameni-liliac, puşti-păianjen şi hulci incredibili, preferatul meu, Henry Jones, a îmbătrânit frumos.

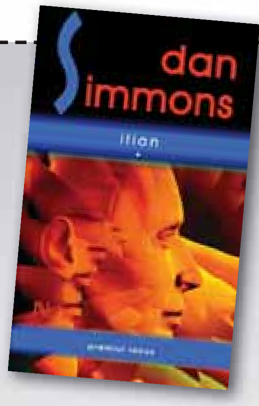
În proaspăt lansatul Kingdom of the Crystal Skull, Harrison Ford îşi arată vârsta, însă a îmbătrânit ca vinul bun. La fel de charismatic şi întreprinzător ca întotdeauna, actorul îmbracă din nou geaca de piele ponosită, pălăria şi altoieşte inamici cu biciul său credincios. Acţiunea porneşte în SUA anului1957, pe fondul paranoiei generale denumite cu mănuşi albe „criza sovietică". Indy este forţat de rusnaci să-i ajute în dibuirea unei lăzi foarte deosebite, eveniment urmat de cea mai delicioasă şi improbabilă scenă din film şi care-l pune în vizorul FBI-ului ca posibil trădător. Intriga adevărată se învârte însă în jurul unei scrisori codate trimise de Harold Oxley, un coleg de-al lui Indy, care înainte să dispară misterios desco-

CONCURS LEVEL ŞI NEMIRA

Câştigă una dintre cele cinci volume Ilion de Dan Simmons răspunzând la întrebarea:

În ce an s-a născut Dan Simmons?

- 1848 ☐
- 1948 ☐
- 2001 ☐



Nume, prenume							
Cod numeric personal							
Str.		Nr.		Bl.		Sc.	Ap.
Localitate							
Cod Poştal		Judeţ					
Telefon		e-mail					

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 ianuarie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna februarie 2009 a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

perise un craniu din cristal în apropierea liniilor Nazca, aflate în Peru. Mutt, odrasla adoptivă a lui Oxley, îl caută pe arheolog pentru a i-o înmâna. Jones are însă FBI-ul în coastă, iar agenţii sovietici îi urmăresc şi ei neobosiţi pentru a descifra secretele scrisorii. Pentru cei care au butonat Sam & Max: Chariots of the Dogs voi spune că, în mare, povestea dezvoltată de Crystal Skull este exact obiectul băşcăliei din acest joc. Suntem purtaţi din celebrul Hangar 51 situat în Nevada - cu întâlnirea roswelliană de rigoare – prin colegiul la care predă respectabilul arheolog Henry Jones, până în Peru, pe urmele lui Francisco de Orellana, celebrul conchistador pornit prin secolul XVI în căutarea Oraşului de aur, El Dorado.

Pe scurt, imaginea şi sunetul sunt faine, actorii joacă decent, cu mici excepţii, dintre care cea mai neferictă este chiar prestaţia lui Mutt, iar scenele de acţiune tipice pentru aventurile lui Indiana Jones sunt delicioase. Efortul de a-l readuce pe Indy în actualitate reuneşte fobii, motive şi personaje din trecut, ba chiar teleportează nişte furnici carnivore din Africa taman în Peru, îl prezintă pe Orellana folosind portretul lui Pizarro şi îi confundă pe maiaşi cu incaşii. Din păcate, filmul geme de anacronisme, greşeli de ordin geografic şi tot felul de alte scăpări, nu tocmai potrivite pentru o poveste al cărei protagonist se vrea doctor în istorie.

Spectaculos, dar deloc original, Kingdom of the Crystal Skull este un film perfect de văzut în familie sâmbătă seara, poate ceva mai mult pentru fanii seriei şi merită experimentat atâta vreme cât nu aveţi aşteptări prea mari. Spre sfârşit, Indy ne indică subtil că n-are încă de gând să pună pălăria în cui.

Corect, mai bine i-ar agăţa acolo pe casteri, pe cei care s-au ocupat de continuitatea scenelor, documentare şi scenarişti, păstrând pentru următoarea apariţie doar imaginea, sunetul şi muzica, excelente.



stiumuzica.ro



Lansat la începutul lunii noiembrie, www.stiumuzica.ro i-a prins rapid pe pasionaţii de muzică bună care au tastat şi 8 ore fără pauză la concurs. Utilizatorii au început să-şi aleagă premiile puse în joc chiar după prima zi.

CD-uri, memory-stick-uri, tricouri şi gadgeturi pot fi câştigate pe stiumuzica.ro dacă răspunzi corect la cât mai multe întrebări.

Este simplu. Răspunsurile corecte aduc puncte, iar mai departe le schimbi în premii la alegere. Fără tragere la sorţi.

Pe lângă concurs, pe stiumuzica.ro mai găseşti ştiri multe şi interesante, versuri, videoclipuri, biografii ale artiştilor, karaoke, chat şi (poate) mulţi prieteni.

officeofstrategicinfluence.com/gates/

Mai toată lumea care nu are ceva de făcut, adică tu, stă şi se gândeşte din când în când la cât de fain ar fi să fie ceva mai mult decât o legumă de apartament.

Adică ce mişto ar fi dacă într-o zi ar fi implicat într-un eveniment spectaculos care să îi dezvăluie că are ceva mai bun de făcut decât să se uite pe Discovery Channel şi să citească blog-urile în care cineva îi spune câte chestii ar face dacă ar avea timp.

Probabil că ai vrea să salvezi lumea de la dezastru şi să te retragi apoi la ţară respectat de toate elevele de liceu. Ai putea salva lumea de invazia dracilor care au găsit poarta către lumea noastră.

Iar tu ai putea să te duci să închizi fain frumos uşa şi să arunci cheia după aceea. Dar nu ştii cum arată poarta dintre iad şi lumea noastră. Nicio problemă. Pe acest site poţi vedea ce părere are natura despre cum ar putea arăta.

Tot ce trebuie să faci de acum încolo este să caşti gura în jurul tău şi, dacă vezi că brusc apare aşa ceva în faţa blocului, este clar că trebuie să faci ceva.

www.slobsofgaming.com/article/104754/31-amazing-video-game-costumes/

Când erai mai mic şi mai puţin acrit de lumea ce te înconjoară, te identificai cu orice personaj de desene animate sau de filme de acţiune care îţi plăcea în momentul respectiv.

Apoi ai primit un calculator şi ai început să aplici mame de bătaie cu mouse-ul şi tastatura. Nu de puţine ori te surprinzi salivând în faţa unei pipiţe mai prost îmbrăcate şi te întrebi cum ţi-ar sta şi ţie în fustiţă şi cu aripi de buhă lipite pe spinare. Iată că nu eşti singurul cu aceste idei geniale.

Ba chiar mai mult... unii zevzeci chiar au trecut la treabă şi au făcut tot posibilul să scoată câteva costume de pe ecranele monitoarelor în viaţa de zi cu zi. Unora chiar le-a ieşit. Ia aruncă un ochi şi vezi dacă



nu cumva te atrage ce vezi. Favoritul meu este E. Honda!

www.stonepages.com

Piatra. De când a fost descoperită de omul megalitic, neconsumator de băuturi spirtoase, piatra a jucat un rol fenomenal în dezvoltarea sa de cuceritor al planetei albastre. Instrument de fărâmat seminţe, de spart ţeste, de frecat podele sau de implementat ingenios în structura pereţilor de peşteră, crescându-le altfel rezistenţa. Imaginaţi-vă ce protecţie i-ar mai fi oferit omului peştera dacă în componenţa sa nu intra piatra.

Când omul megalitic a descoperit că piatra nu intră numai în componenţa pereţilor de peşteră, ci şi în stare naturală cam peste tot, a început să care peşterile după el în aer liber. Astfel au apărut tot felul de formaţiuni ciudate de pietre prin cele mai îndepărtate locuri ale lumii.



Site-ul despre care vorbim aici încearcă să ţină o evidenţă clară a locurilor în care structurile megalitice ale omului megalitic au apărut cel mai devreme prin Europa de Vest şi vrea să afle clar ce peşteră a fost demolată pentru a putea fi mutată în mijlocul câmpiilor.



Imagine trimisă de alin_alex92. Ajută la desfundarea nasului şi la îndepărtarea răcelii.



Imagine trimisă de Dragoş Trincan
Misterul Elodiei a fost dezlegat.



Imagine trimisă de susi_san26
Ţineţi-vă de geantă că fur gazonul.



Imagine trimisă de Just Evelyn. Ce amendă şi-ar lua ăsta la noi...



Imagine trimisă de ss_florin
Dă-te, mă, jos că murdăreşti salteaua.



Imagine trimisă de @lbert infernu$$. Am învăţat să visăm frumos.



Imagine trimisă de Palamar Bogdan Alexandru
A auzit cineva de România? Probabil e un continent nou.

Câştigătorul din acest număr este Just Evelyn

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

Acum te abonezi mult mai uşor la revistele tale preferate, plătind online cu cardul de credit şi completând online talonul de abonamente la adresa:

www.chip.ro/shop/abonamente/

Economisiţi până la 50% faţă de preţul de la chioşc (pentru abonament LEVEL 1 an)

Veţi avea la dispoziţie, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.



Lunar veţi găsi în revistă un joc full de colecţie!



Veţi primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri şi imagini pe lângă ultimele patch-uri şi o mulţime de aplicaţii freeware şi shareware.

Veţi şti care sunt cele mai bune jocuri recent lansate şi, mai mult, veţi afla la ce să vă aşteptaţi pe viitor!

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreuna cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mailabonamente@vogelburda.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail laabonamente@vogelburda.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728..

12/2008

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			50.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			90.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Denumirea firmei / C.U.I.

Nume, prenume

Vârstă Ocupaţie

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate

Cod Poştal Judeţ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poştal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul Semnătura

Mai puteţi comanda:

- ☐ CHIP Special - WLAN 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Word 2007 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Securitate 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Website 9,98 lei
- ☐ Foto-Video digital (decembrie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (noiembrie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (octombrie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (iul-aug 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (iunie 2008) 10 lei
- ☐ PC-Practic decembrie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic noiembrie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic octombrie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic septembrie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic august 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic iulie 2008 5,99 lei

Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: http://www.chip.ro/shop/
Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

Pentru operativitate vă rugăm să completaţi online talonul de abonament la adresa www.chip.ro/abonamente sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@vogelburda.ro

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul Vogel Burda Communications nr, RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal R01099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.
- mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a Vogel Burda Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. Vogel Burda Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

Câştigătorii lunii octombrie

La concursul LEVEL împreună cu **HERCULES**, **camera web Hercules Classic Link** a fost câştigată de Anastase Cătălin din Galaţi.

La concursul LEVEL împreună cu **UBISOFT**, **jocul CSI**: 3 Dimensions of Murder pentru PC a fost câştigat de Păstrăv Corneliu Cozmin din Iaşi.

La concursul LEVEL împreună cu **NEMIRA**, cele **cinci cărţi Clanurile de pe Alpha** au fost câştigate de Frunză Daniel din Braşov, Cîrjan Andreea din Craiova, Popa Ioan Florin din Arad, ghinea Ştefan Robert din Galaţi şi Lazăr Marius Ovidiu din Bacău.





Câştigătorii celei de-a doua extrageri din cadrul campaniei „Extinde-ţi cunoştinţele"

- **LCD TV 32LG6000 SCARLET - Machidon Mihai, Urecheşti, jud. Bacău, cod câştigător: 125D-26E7-8E7C-A8ED-F929**
- **Sistem Home Cinema LG Champagne HT762TZ - Popescu Răzvan din Râmnicu Sărat, jud. Buzău, codul câştigător: 08BD-4EB3-84D8-4DB3-3ADC.**
- **Micro system LG FB163 – Sbera Dumitru din Alba Iulia, jud. Alba, codul câştigător: A68B-07D9-946E-E761-5FAE.**

Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail sofia_grigore@vogelburda.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158/0268.418.728. Info: www.chip.ro

CONCURS LEVEL ŞI LEVEL

Câştigă un Ethernet Adapter pentru consola Wii



Cum se numeşte jocul indie prezentat în acest număr al revistei?

a. Outcast Kandahar ☐
b. Outpost Kaluki ☐
c. Kakao 2 ☐

Nume, prenume ______
Cod numeric personal ______
Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ______ Cod Poştal ______ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în review-ul jocului Brothers in Arms DS din acestui număr al revistei.

DECEMBRIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 ianuarie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna februarie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un set de boxe Hercules XPS 2.1 12

Hercules



Ce conţine testul comparativ din acest număr?

a. tastaturi ☐
b. veioze ☐
c. telefoane mobile ☐

Nume, prenume ______
Cod numeric personal ______
Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ______ Cod Poştal ______ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

Răspunsul îl găseşti în rubrica Hardware/Comparativ din acest număr al revistei.

DECEMBRIE 2008

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 ianuarie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna februarie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un joc Rayman Raving Rabbids pentru PC

UBISOFT



Pe ce continent se desfăşoară acţiunea din jocul Far Cry 2?

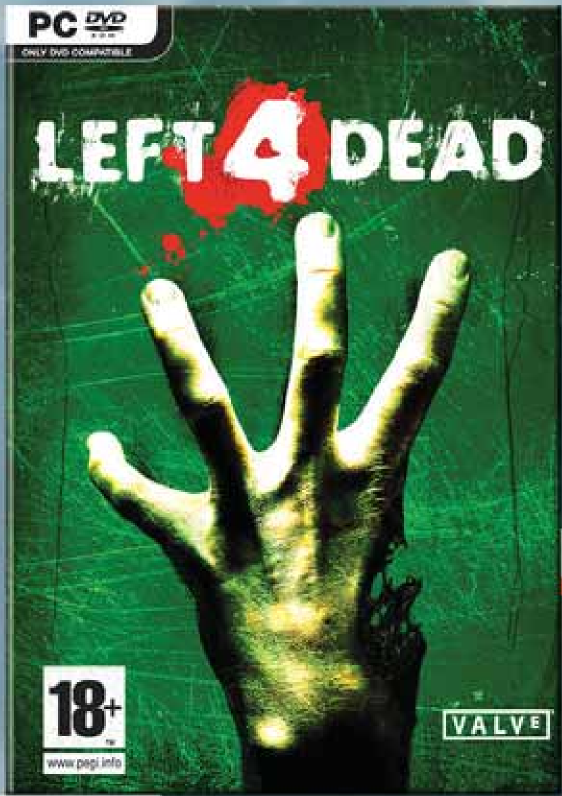
a. Antarctica ☐
b. Asia ☐
c. Africa ☐

Nume, prenume ______
Cod numeric personal ______
Str. ______ Nr. ___ Bl. ___ Sc. ___ Ap. ___
Localitate ______ Cod Poştal ______ Judeţ ______
Telefon ______ e-mail ______

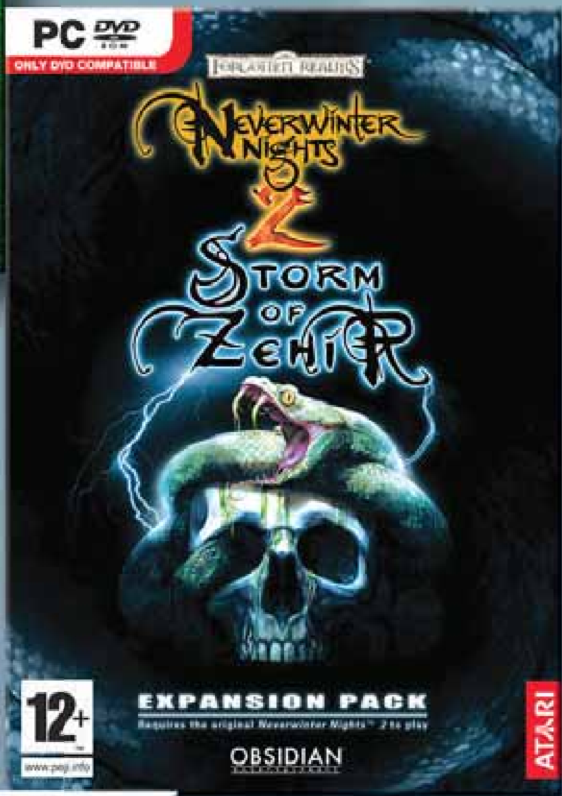
Răspunsul îl găseşti în cadrul review-ului dedicat jocului Far Cry 2 din acestui număr al revistei.

DECEMBRIE 2008

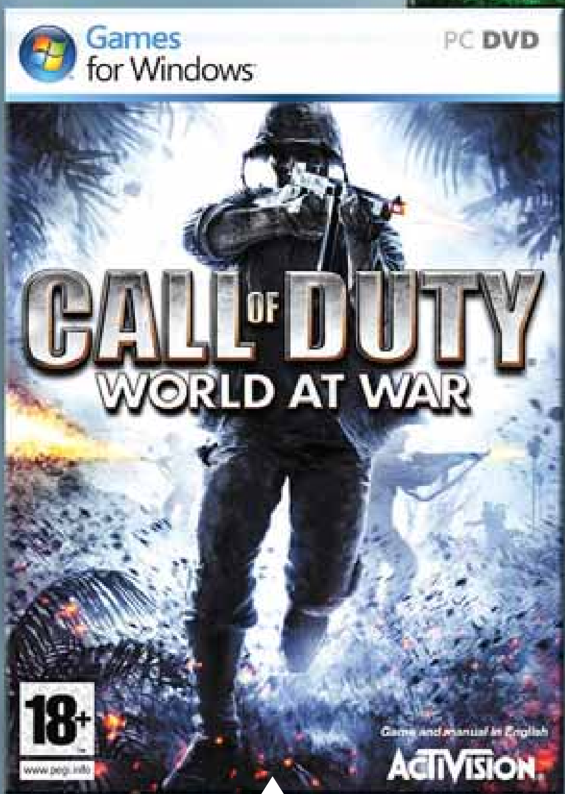
Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 ianuarie 2009. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna februarie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.



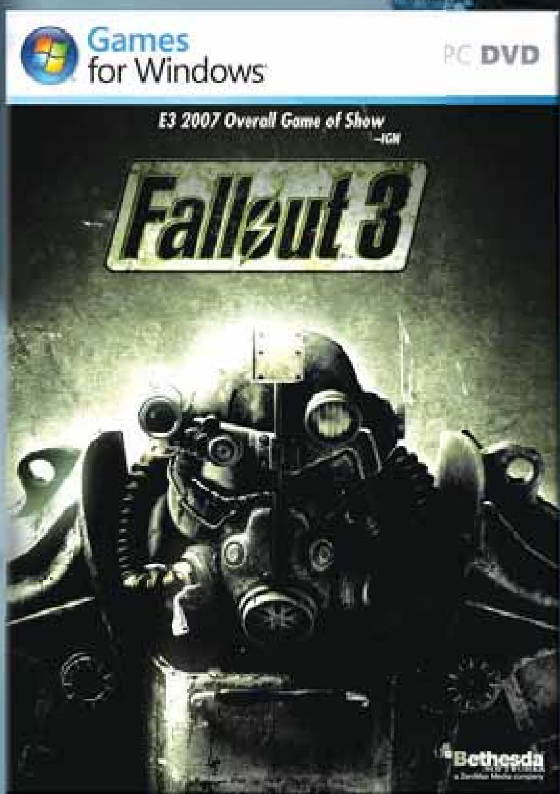
Sânge şi noroi, cu morţii după noi!



D&D de la mama lui.



Dacă ne cheamă, cu plăcere ...



Poate...